
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAMEX
PLAYERS
VOL.012
www.gameplayers.com.hk
HK$18
隨書附送 ILLBLEED 完全攻略本
攻略 TACTICS
GBA DRAGON QUEST MONSTER 2
WS CHUNTER×HUNTER 各自的決意
DC HAPPY LESSON
DC SEGAGAGA
DC 櫻大戰 3
專題 SPECIAL
你也可以成為遊戲設計人員
遊戲設計軟件入門
NEVER END STORY...
PHANTASY STAR™
ONLINE
VER.2
© SEGA CORPORATION / SONICTEAM, 2001.



隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

HYPER 電腦遊園地
PC PLAYER

TROPICO

充滿南美色彩的島嶼
建做自己的烏托邦！

從新評估城中熱話《Desperados: Wanted Dead or Alive》

Intel提供主機 Pentium 4 有幾好玩？

《Independence War 2》
《Battle Realms》
《Soldier of Fortune 2》
《仙劍客棧》
《網錢大富翁》
《Princess Maker IV》
新作預告

《Desperados: Wanted Dead or Alive》
《Summoner》
遊戲攻略



遊戲的消費與創造

TEXT:寒武紀

電視遊戲作為一種大眾娛樂，自然亦是一種消費產品。但隨著遊戲以及遊戲主機的不斷進化，遊戲本身亦起了很大的變化。

各種體感遊戲和周邊設備的導入，使玩者可以體驗到許多日常生活中所不能夠體驗的經驗；主機的高性能化，帶來的是可以亂真的視覺效果，使遊戲影像闖入了電影視像藝術的世界；遊戲主機甚至成為了數碼技術的驅動誘因 (Xbox和PS2所使用的圖像晶片相信是家庭電器中之最)，這些都是電視遊戲在消費娛樂以外創造性的一面，亦是遊戲所以越來越受到重視，越來越普及的一個重要因素。

近年在PC、Playstation2、WonderSwan等平台上均出現了一些能夠將遊戲創作過程簡化的工具軟件，希望讓一般的用家都能夠創作出屬於自己的遊戲作品。較早前PC遊戲製作軟件《DarkBasic》的試用版更成為了50個最熱門下載軟件之一，可見其中的吸引力和需求都非常龐大。

遊戲不再單單是為了消磨時間而存在，而是可以體驗、欣賞，甚至自行創作，從這個角度看，電視遊戲與其他主流娛樂，例如電影、音樂、繪畫有著共同的特徵。

WonderSwan遊戲製作軟件WonderWitch的一位開發人員說過這樣一句說話：

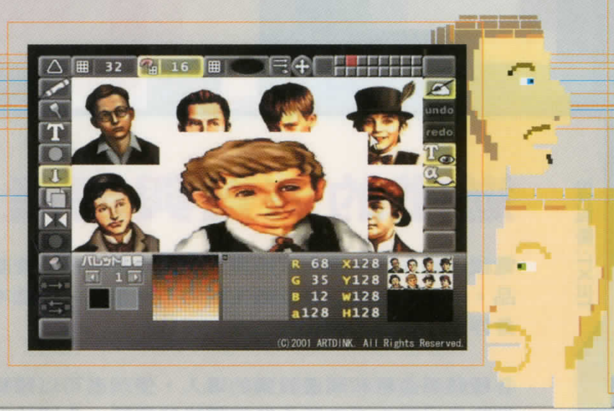
「電腦是一種能夠讓人可以藉其發揮自我並實現不同可能性的機器，遊戲機亦然，它並非為了消費而存在，相反，那是為了有更多的創造。」

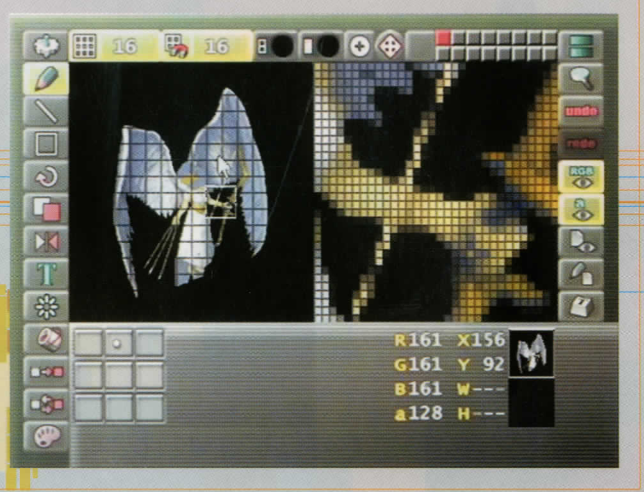
作為一本遊戲雜誌，我們亦不打算停留於一本電視遊戲消費雜誌，而更希望將遊戲創造性的一面帶給讀者。

CONTENTS

GAMEPLAYERS X
VOL.011
隨書附送ILLBLEED
完全攻略本
2001年5月16日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ











遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



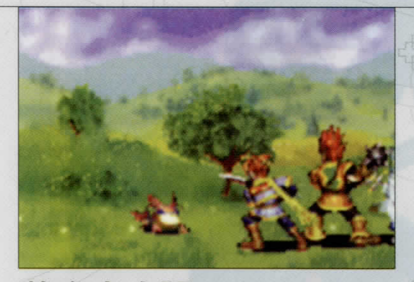
BLEEM！FOR DREAMCAST GT2
025>



HUNTER X HUNTER各自的決意
040>



DQ MONSTER 2
052>



黃金之太陽
032>

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX



出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@l-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT：寒武紀

GAMECUBE遊戲畫面首度公開

《Star Wars Rogue Leader》《Madden NFL 2002》



《Star Wars Rogue Leader》遊戲畫面公開

任天堂最初於去年8月公佈Gamecube主機，但其後一直未有公開過任何GC實際的遊戲畫面，而由於GC在外形設計上並沒有跟隨PS2或Xbox走Hi-Tech電器的路線，外界一直假設GC在機能上比Xbox甚至PS2都要遜色，但較早前LucasArts終於第一次公開了GC遊戲《Star Wars Rogue Leader》的實際遊戲畫面，在今期的新作預覽中我們亦會為大家介紹這款GC上的最新作品。



另一方面，任天堂Gamecube的商標設計亦已有定案。雖然是一個非常簡單的設計，但其造型既包括了「G」及「C」兩個英文字母，正立體方體的形狀又象徵著「Cube」的意思，是一個非常有心思的設計(參看下圖)。



Gamecube的商標設計極具心思。



EA十款GAMECUBE遊戲開發中

除此之外全美最大遊戲軟件商Electronic Arts (EA) 宣佈，現時正為GC開發十款的遊戲作品，多款著名遊戲作品亦將會在Gamecube上推出最新一集，其中包括《Madden NFL 2002》、《SSX Snowboarding》、《NBA Street basketball》以及《FIFA Major League Soccer》等，而亦有消息指其他開發中的遊戲作品包括《Jame Bond 007》等動作遊戲。







Gamecube遊戲《MADDEN NFL 2002》的開發中的遊戲畫面。

外界一直憂慮任天堂GC將會像N64一樣再一次陷入缺乏第三廠商支持的困境，今次EA表態全力支持GC主機，無疑對任天堂這部新主機打了一支強心針。EA是現時全美最大遊戲軟件發行商，其所推出的家庭遊戲軟件數量佔總市場規模的四成之多。

EA一直有為PS及PS2推出遊戲軟件，而較早前又公佈了會為Xbox開發遊戲，今次再宣佈為Gamecube開發遊戲，意味著EA將會邁向全平台的遊戲開發業務。

手制設計變更

另外，任天堂方面又公開了Gamecube手掣的最新設計圖片(見下圖)，我們可以看到手掣設計與之前所公佈的有少許出入，其中最明顯的是手掣的B按鈕由原初綠色蠶豆狀的外形改為最常見的圓形紅色按鈕。另外，位於中間位置的「開始」按鈕亦改成較細少的白色圓形按鈕。



上圖為新手掣設計，下圖為舊設計。

XBOX 主機基板曝光

微軟最近首次公開了Xbox主機基版的圖片，讓外界第一次有機會一睹這部最強次世代主機的內部結構。

公佈的圖片中可以看到中心部份的Xbox中央處理器 (CPU) 以及圖像處理器 (GPU) 均被放置於散熱氣之下。Xbox的GPU能夠每秒處理超過一萬億項工序 (※)。多邊型運算速度方面，晶片能夠每秒繪畫一億二萬五千個多邊形，以現時一般電視遊戲每秒需要繪畫60個畫面計算，Xbox在每一個畫面上最多可繪畫二百一十萬個多邊形，這個數字已經可與荷李活電影中所使用的電腦動畫相匹敵，例如在《珠羅紀公園》中栩栩如生的迅猛龍影像所使用的多邊型數目亦只是三十萬個，亦即Xbox可以即時生成7隻這些可以亂真的恐龍影像 (相比起當時每繪畫一個畫面便需要數個小時呢)。

※ 現時最先進的PC用GPU「Geforce 3」運算速度約為每秒處理八千億項工序，而全世界最快速的電腦IBM的ASCI White的運算速度即為每秒處理五萬億項工序。)



1 Nvidia製基於nv25架構設計的Xbox圖像處理器 (GPU) 放置於散熱器之下。
2 Intel製Pentium III 733Mhz處理器同樣放置於散熱器之下。
3 64MB RAM
4 Nvidia製媒體處理器MCP (Media Communication Processor)，支援256聲道立體聲音源或64聲度3D聲源。
5 IDE接駁器，接駁至DVD-ROM以及10GB硬碟裝置。
6 100Mb乙太網，可直接接駁至數據機 (Modem)、DSL或另外一部Xbox主機。
? 內容過濾裝置：曾有報導指Xbox將會內置讓家長可以控制Xbox所使用的軟件內容的內容過濾組件，但至現時為止微軟亦未有正式公佈有關的詳情。

NEWS BITS

- DC版《超級機械人大戰α》詳情公佈。DC版的戰鬥畫面及Opening Movie均會利用DC的3D機能重所製作，遊戲結局路線亦會重新設計，更會新增在PS版中沒有的合體攻擊系統。遊戲的發售日期為7月，售價為6,800日圓。
- 雖然Xbox及Gamecube的售價還未公佈，但一間網上商店已經開始提供兩部主機的預訂服務，Xbox售價為429.95美元，Gamecube售價為349.95美元，網站更標明Xbox將會於十月一日推出，而同日推出的遊戲包括《Oddworld:Munch's Odyssee》、《Malice》以及《Amped：Freestyle Snowboarding》。
- PS2用Linux平台套件《Linux Kit (β版)》較早前開始正式接受預訂，但開始接受預訂僅僅8分鐘，2000套LinuxKit軟件已經全部售罄，另外有多達3500人進行了後補登記，Sony方面已經公佈會應需求增加《Linux Kit (β版)》的生產量，詳情日後公佈。

DC遊戲銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

排名	遊戲	資料
NO.1	櫻大戰3～巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日 本地售價：$680（限定版）
NO.2	Spider-Man	Activision/ACT/39.99美元/2001年5月1日
NO.3	Close to～祈禱之丘～	KID/AVG/6800日圓/2001年4月19日 本地售價：$370
NO.4	HAPPY LESSION	DATAM POLYSTAR/AVG/6800日圓/2001年4月26日 本地售價：$370
NO.5	Canvas	NEC INTERCHANNEL/AVG/7200日圓/2001年4月5日 本地售價：$338
NO.6	ILLBLEED	SEGA/ETC/5800日圓/2001年3月29日 本地售價：$300
NO.7	SGGG	SEGA/SRPG/5800日圓(限定版8800日圓)/2001年3月29日 本地售價：$530
NO.8	SPORTS JAM	SEGA/SPT/5800日圓/2001年4月12日 本地售價：$300
NO.9	Konohana: True Report	SUCCESS/AVG/2800日圓/2001年4月26日 本地售價：$180
NO.10	ADVANCED大戰略2001	SEGA/SLG/7800日圓/2001年4月19日 本地售價：$388



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

排名	遊戲	資料	本週銷量	累積銷量
NO.1	Close to～祈禱之丘～	KID/AVG/6800日圓/2001年4月19日	8524	8524
NO.2	櫻大戰3～巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日	4617	287662
NO.3	Canvas	NEC INTERCHANNEL/AVG/7200日圓/2001年4月5日	2977	23439
NO.4	新世紀EVANGELION打字E計劃	GAINAX/ETC/6800日圓/2001年4月19日	2784	2784
NO.5	ELDORADO GATE 第4巻	CAPCOM/RPG/2800日圓/2001年4月12日	2204	7671
NO.6	櫻大戰	SEGA/AVG/4800日圓(限定版6800日圓)/2000年5月25日	1894	139624
NO.7	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日	1650	167746
NO.8	PHANTASY STAR ONLINE	EGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日	1606	167539
NO.9	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800日圓/2001年3月1日	1554	51020
NO.10	es	朝日電視／SEGA/AVG/6800日圓/2001年4月5日	1319	7064



一切結果，掌握你們手上！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是Wong Wai Ling和Tsang Yin Kan，我們將會於短期內以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

香港讀者投票表格 DREAM RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：________ 年齡：________

身份證／護照號碼：________ 電話：________

地址：________

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________

看看今週日本銷售榜，曾連續兩期登上首位、氣勢雄厚的《櫻大戰3》，終於被新作《Close to～祈禱之丘～》取代，不過這情況也是無可厚非，因為Dreamcast一向以來軟件陣容不多，加上近期新作真是少之又少，所以每逢有新作推出後，都會得到頭三甲的成績。另一方面，上期在榜上沒見的《創造職業球會特大號》和《PHANTASY STAR ONLINE》，今次終於相繼再一次榜上有名，由此可見這二款作品仍大受歡迎。但反觀來看，這也有可能新作缺乏的原故而出現這個局面。

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dream MaGa」5/25號



香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>



NO.1 櫻大戰3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.2 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年 12 月 21 日



NO.3 SGGG
SEGA/SRPG/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日

NO.4 ILLBLEED
SEGA/ETC/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日

NO.5 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年 12 月 21 日

NO.6 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800 日圓 /2000 年 12 月 14 日

NO.7 西風狂詩曲
SOFTMAX/RPG/5800 日圓 /2001 年 2 月 22 日

NO.8 SPORTS JAM
SEGA/SPT/5800 日圓 /2001 年 4 月 12 日

NO.9 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800 日圓 /2001 年 2 月 8 日

NO.10 Unreal Tournament
InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年 3 月 14 日

美國人氣榜 POPULAR USA RANKING

dream ranking >>



NO.1 Unreal Tournament
InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年 3 月 14 日



NO.2 Daytona USA 2001
Sega/RAC/34.99 美元 /2001 年 3 月 13 日



NO.3 Spider-Man
Activision/ACT/39.99 美元 /2001 年 5 月 1 日

NO.4 Bangai-O
Crave Entertainment/ACT/39.99 美元 /2001 年 3 月 22 日

NO.5 Project Justice
Capcom/FIG/19.99 美元 /2001 年 5 月 17 日

NO.6 Mars Matrix
Capcom/STG/19.99 美元 /2001 年 4 月 26 日

NO.7 NBA Hoopz
Midway/SPT/37.88 美元 /2001 年 2 月 25 日

NO.8 Record of Lodoss War
Crave Entertainment/RPG/39.99 美元 /2001 年 3 月 13 日

NO.9 Kao the Kangaroo
Titus Games/ACT/39.99 美元 /2001 年 2 月 14 日

NO.10 Surf Rocket Racer
Crave Entertainment/RAC/39.99 美元 /2001 年 2 月 28 日

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 莎木 II
雙週票數：35
累積票數：575
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.2 CRAZY TAXI 2
雙週票數：29
累積票數：263
SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年 5 月 31 日



NO.3 超級機械人大戰 α
雙週票數：25
累積票數：45
BANPRESTO/SLG/ 價格未定 /2001 年 7 月

NO.4 SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/ 價格未定 /2001 年內發售預定 雙週票數：18 累積票數：217

NO.5 Phantasy Star Online Ver.2
SEGA/RPG/4800 日圓 /2001 年 5 月 31 日 雙週票數：10 累積票數：51

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 COMIC PARTY
414 票
AQUAPLUS/AVG/6800 日圓 (限定版 7800 日圓) /2001 年 6 月 28 日



NO.2 莎木 II
378 票
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.3 Phantasy Star Online Ver.2
334 票
SEGA/RPG/4800 日圓 /2001 年 5 月 31 日

NO.4 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~
廣美 · Studioline/AVG/6800 日圓 /2001 年 7 月 26 日 318 票

NO.5 機動戰士 GUNDAM 聯邦 VS 自護
CAPCOM/ACT/ 價格未定 / 發售日未定 310 票

新作短評 VIEW POINTS

DEATH CRIMSON OX



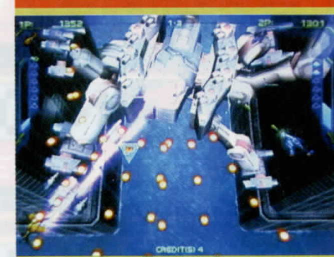
STG／ECOLE SOFTWARE／5800 日圓
© ECOLE,1999-2001
© ECOLE 1996

VIRTUA STRIKER 3



SOC／SEGA
© SEGA／AMUSEMENT VISION,LTD.2001© 1996 JFA

ZERO GUNNER 2



STG／彩京
(c) 2001 PSIKYO

小吉 — DEATH CRIMSON OX：6

如果對SS的《DEATH CRIMSON》有認識，大概都不會相信今集可以有這般水準，可是在開槍時，畫面的閃動實在是大厲害了，絕對不能長時間玩及非常容易使眼睛疲勞，這點是小弟認為本遊戲未能取得高分的原因，而整體上都沒有特別差的地方，亦不見得有太突出的表現和創意，只可說是不過不失而已。

KOTARO — VIRTUA STRIKER 3：6

有時是好是壞，著實很難來下一個結論。以業務用市場為出發點，《VIRTUA STRIKER 3》是個成功的作品，但對於喜歡追求真實的機迷來說，《VS 3》則是非常失敗的作品，更失敗的，是AMUSEMENT VISION竟然來《WINNING ELEVEN》的一套，完全忘記了《VS》就是《VS》，吃力不討好，何必？

KOTARO — ZERO GUNNER 2：7

有人說『彩京的射擊遊戲像罐頭般、很公式……』，我本人倒沒有異議，因為遊戲賣的是彩京式的演出手法，好像今次的《ZERO GUNNER 2》，又再一次證明彩京的技術力並沒有退步。系統很有深度，配樂方面也交足了功課，但唯一美中不足的，是過程太過意料之內，完全沒有半點驚喜，又一次証明。

AINHO — DEATH CRIMSON OX：6

在第一集推出時評價強差人意，被譽為恐怖大王之稱的槍擊遊戲，今集整體上與上集相比有很大的改善，畫面已沒上集那麼嚴重和驚人，算得上可以接受。難易度偏高和醜陋的敵人仍然是此系列的特色，無論是用專用手槍或手掣來玩，一定會令手指出現痛楚。但反觀來看，始終此類型遊戲的數量不多，也可一試，但對於女性玩家，相信也提不起甚麼興趣吧！

綿羊大王 — VIRTUA STRIKER 3：5

雄霸街機的足球遊戲，遊戲畫面比之前還要精細，可是相對地，過量的數據令遊戲經常出現拖慢情況，這時可謂完全不受控制，甚為嚴重。不過，如撇除上述一點，遊戲可算極其出色，箇中玩法不再是「一腳清」戰術。新一集講求細膩的腳法，「扭波」左穿右插不再是沒可能的事，加上「龍門」也聰明多了，已曉得上前解圍，遊戲像真度比以前好多了。但綜論，舊玩家可能要重新適應，新玩家也不大會這個遊戲，綜論遊戲最終得失了兩面玩家，有點兒不智。

綿羊大王 — ZERO GUNNER 2：7

彩京的射擊遊戲，遊戲加入創新的射擊系統，可以讓玩家將直昇機360度全方位反轉，攻擊四方八面而來的敵人。玩法雖然突破，不過實在煩人，遇上全方位都是敵彈的時候，玩家可謂無從移動機體，否則便會一命嗚呼，全方位系統尤如無物。

遊戲首幾關還好，但一到達第4關簡直瘋狂，加上遊戲在使用「大彈」時不設有無敵時間，難度非常之高。其實，整個遊戲與一般的射擊遊戲分別不大，但彩京遊戲，射擊迷絕不容錯過。

J.J — DEATH CRIMSON OX：6

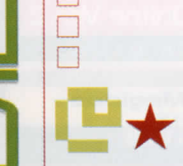
傳說中的「恐怖大魔王」想不到竟能推出續集，而且還繼街機版移植到DC之上。整個遊戲的水準已比當年那垃圾作品好得多，只不過是間中仍保留著一些奇怪的設定，例如是不知為何出現的敵人編隊，而且命中判定的部份亦做得不夠好，此外就是敵人死與未死之間較含糊，還未想清楚之前就已經被擊中了，雖然如此，對於遊戲不足的DC來說，這仍是一隻有可玩價值的作品。

亮 — VIRTUA STRIKER 3：6

由於大家都是足球遊戲的關係，故少不免會與PS2的WE5作比較。相比之下，無疑《VS3》是較為遜色。但由於兩者是處於不同的平台，故此賣點亦會有所不同。若然你希望《VS3》能夠比《WE5》更細緻的話，我相信你會較為失望。但估不到就連《VS》系列一向的特點－－爽快亦欠奉，而且「窒」的情況更非常嚴重，縱然今集的細緻程度與及可玩性比上集更高，亦不能彌補這個缺點。

亮 — ZERO GUNNER 2：7

擁有華麗的畫面、不是人玩的難度、轉來轉去的麻煩系統，這些便是此作給筆者的感覺。「TURN MAKER」系統都算新穎，而且要掌握得好更是相當困難。至於「OPTION ATTACK」，好不好就見仁見智了。筆者就覺得不俗，可是遊戲的難度確實很高，最初的幾關還可以，接著的就……一不小心便會很快輸掉。不過，以遊戲性之言，它絕對是個十分出色的射擊遊戲，有興趣的話不妨走去玩玩。



DREAMCAST 新作時間表

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商
24 日	BOUNDY HUNTER SARA	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	NET VERSUS 圍棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 將棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 國際象棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 花札	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 麻雀	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 蘋果棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 五子棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
31 日	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	6800 日圓	AVG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬 免許皆傳（廉價版）	NAXAT	2800 日圓	TAB
	PHANTASY STAR ONLINE VER.2	SEGA	4800 日圓	RPG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	SEGAGAGA	SEGA	5800 日圓	SLG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
7 日	CLEOPATRA FORTUNE	5800 日圓	PUZ	
14 日	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800 日圓	FIG
21 日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	SUPER RUNABOUT SAN FRANCISCI EDITION	CLIMAX	3800 日圓	RAC
	MISS · MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG
23 日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	6800 日圓	ACT
28 日	MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	COMIC PARTY（普通版）	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（限定版）	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
	對戰NET GIMIC CAPCOM VS 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
未定	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓	SLG
	歡迎來到Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	7200 日圓	SLG
	機動戰士高達外傳 特別版（BANDAI the Best）	BANDAI	2800 日圓	STG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商
12 日	HEAVY METAL	CAPCOM	5800 日圓	ACT
26 日	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	價格未定	AVG
未定	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY／大宮軟件	6800 日圓	TAB
	角子老虎機帝王 dream slot1(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	夢之翼 Fate of Heart	KID	6800 日圓	AVG
2001 年 8 月預定				
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	KANARIA～以歌傳情～	NEC INTERCHANNEL	未定	AVG
	角子老虎機帝王 dream slot2(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日圓	SLG
2001 年 10 月預定				
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
井上涼子 ~ROOMMATE~	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CANDY STRIPE	SEGA	價格未定	AVG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
餓狼MARK OF WOLVES	SNK	價格未定	FIG
COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	SPG

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MEMORIES OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
同窗會 AGAIN	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
戀愛麻雀 MELTY SCHOOL(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER 2	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT
ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
15 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	AM2 of CRI	Sega of America	RAC
	Confidential Mission	Confidential Mission	HitMaker	Sega of America	STG
	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
	Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
	Crazy Taxi 2	Crazy Taxi 2	HitMaker	Sega of America	ACT
	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	STG
	Soldier of Fortune	日本未發表	—	Crave	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPG
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	—	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	—	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25 日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG



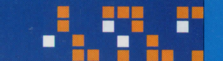
GAMEDATA
PC/PS2/WS/手機

你也可以成為遊戲創作人!
速成遊戲製作超入門

TEXT：周智輝（寒武紀）

相信許多喜歡玩電視或電腦遊戲的朋友都曾經想過希望可以製作屬於自己的遊戲作品，可惜一方面遊戲製作所需的開發工具並非一般業餘愛好者可以隨時購買得到，而且當想到遊戲製作發展之今已經高度專業化，所需的開發程序亦非常複雜，大部份人都會望而卻步。

在今次的特輯中，我們會為大家提供幾個可以讓你立即一嘗遊戲製作滋味的途徑，由可以完全免費下載的手提電話Java程式開發環境，到WonderSwan以及PS2的遊戲開發工具、以至機能強大的PC遊戲製作軟件，我們都會逐一為大家介紹，閱讀過本文之後你便可以選擇適合自己的開發方案，展開自己的遊戲製作生活!



PC遊戲製作軟件《DIV GAMES STUDIO》

軟件價格：試用版可於www.div-arena.com免費下載；完全版售價£35英鎊(約$420港元)
開發平台：PC
使用語言：專用特化語言(可另外插入C語言程式)
開發難度：★★

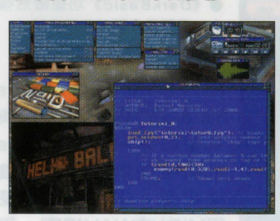




《DIV GAMES STUDIO》(以下簡稱DIV)這套遊戲製作軟件其實是在多年前首先在西班牙推出的，只是到了近期才正式推出軟件的英語版本，DIV可以讓你製作出以平面圖像(2D)為主的遊戲作品，其質素相當於超級任天堂或Amiga等上一代的遊戲主機。

和許多其他同類型軟件一樣，DIV的設計者強調即使你沒有任何程式設計的經驗亦能夠利用這套軟件製作出自己的遊戲作品，雖然可能實際上並非如他們所說般輕易，因為相對於最適合初學者使用的BASIC語言而言，DIV所採用的專用語言較近似C或Pascal等難度較高的語言，但另一方面DIV在功能上確實頗為強大，而且製作商又提供了完善的入門協助資源，例如隨軟件附帶的說明檔案、示範遊戲源碼等，你更可以在DIV的官方網站(www.div-arena.com)「Tutorial」一欄中免費下載一套60多頁的使用手冊，手冊詳細介紹了基本的遊戲設計概念以及DIV的使用方法(完全版軟件更內附一本280頁的使用說明書)，而且由於DIV這套軟件已經有一定的普及程度，你很容易便可以在互聯網上找到許多免費資源，例如遊戲程式源碼、圖像角色、使用方法介紹等，你很快便可以製作出自己的遊戲作品。

製作過程概覽



●DIV採用了多視窗的開發環境介面，其設計非常親切，例如當你開啟新視窗的時候視窗會自動尋找適當的空間開啟而不會重疊於其他視窗之上，視窗假如重疊起來的話，背後的視窗又會自動暗化等，總之DIV提供了一個非常暢適的開發環境!

在開始進行程式設計之前，最首要的當然是要學習DIV所使用的語言文法，例如程式的基本格式、如何存取以及移動畫面上的圖像資料、如何設定遊戲的物理世界等、測定角色碰撞等，所有這些細節都需要在之後所設計的程式裡被顧及到。你可以在DIV的官方網中上下載到許多相關的資源和資料，由最基本的使用簡介，到如何執行圖像旋轉放大縮小效果，以至如何製作RPG遊戲等一應俱全。

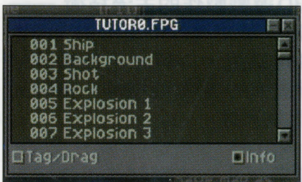


●DIV試用版包括了三個遊戲的程式源碼。圖為《Fostiator》的遊戲畫面。

在DIV的試用版(Demo)軟件內亦包含了三款遊戲的源碼——格鬥遊戲《Fostiator》以及動作遊戲《Heliobal》和《Malvado》(完全版軟件中即包括了16款遊戲源碼)，你可以從中學習到許多遊戲程式設計的技巧。



●DIV內包括了一個圖像編輯工具，而在完全版軟件中你亦可以匯入使用其他繪圖軟件繪製的BMP格式檔案並轉換成DIV所需的MAP檔案。

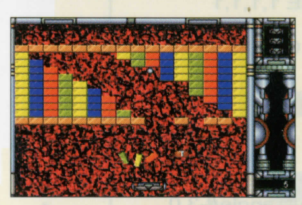


●所有MAP格式圖像資料均會集合在一個格式為FPG的檔案內，在遊戲程式裡你只需要讀取出這個FPG檔便能夠讀取出所有包含在這個FPG檔案內的圖像資料。

理解DIV所使用的語言文法之後，便可以開始著手製作另一個遊戲的重要組成元素，那便是遊戲裡的各種圖像角色了。在DIV中雖然提供了一個簡單的圖像編輯工具，但是由於在設計上並不算完善，所以你最好還是使用其他的繪圖軟件，但記著這些圖像必需儲存為BMP格式的檔案，因為DIV所使用的圖像格式是專用的MAP格式，而DIV只提供將BMP格式圖像轉換成MAP格式的功能(此功能只限於完全版軟件，使用試用版的朋友只能使用DIV內建的圖像編輯器或在互聯網上下載其他MAP格式圖像)。音效方面，DIV可以匯入我們一般常用的WAV格式音效檔案並將其轉換成專用格式PCM檔案(此功能亦只限於完全版軟件)。









●你都可以製作出這些精品遊戲作品呢。

總括而言，DIV是一個功能強大、優秀的遊戲製作入門軟件，價錢亦非常大眾化，相對簡單的開發語言亦使你可以樂在其中的設計你的遊戲作品並同時學習各種製作技巧，連同我們以下跟著介紹的《DarkBasic》都是非常適合完全沒有遊戲製作經驗的初學者使用的遊戲開發軟件。

踏入3D遊戲世界的第一步《DARKBASIC》

軟件價格：試用版可於www.darkbasic.com免費下載；下載完全版軟件價格55美元(約港幣$440元)；零售價75美元(約港幣$600元※)
必需裝備：PC
使用語言：BASIC型專用語言
開發難度：★★

DARKBASIC

※ 零售版中提供了40首音樂、120種音效、150MB動畫及圖像、600種紋理資料以及超過900個3D多邊型圖像等資源。)

假如你不滿足於2D遊戲設計的話，你亦可以嘗試使用另一款功能強大的遊戲製作軟件《DarkBasic》(以下簡稱DB)。DB同樣是以不懂得程式編輯的朋友作為對像而設計的遊戲開發軟件，其最大的特點是雖然它採用了最簡單易學的Basic語言，但其背後其實併合了現時3D遊戲製作的主流技術——DirectX技術。DirectX讓程式設計人能更有效地運用主機硬件(例如圖像處理卡)的機能。換句話說，你可以用最簡單的Basic語言去發揮你的圖像卡所支援的各種3D機能，例如光源處理、多邊型紋理處理、霧化效果等。

要知道DB的威力，大家可以先參考後文有關製作手提電話JAVA遊戲一部份中我們所列出的一段JAVA程式，該段程式的全部功能只在於在電話螢幕上顯示「Hello 503i !!」幾個字符。現在再看一看下邊這段長度相若的DB程式(這段程式可以在DB試用版軟件中的Tutorial 8中找到)。這是什麼程式? 其實它的意思包括(一)將一張預先準備好的平面圖像檔案Floor.bmp造成一個任意起伏的凹凸地形效果；(二)當偵測到「←」及「→」方向鍵的話便轉動地型的視點；(三)實行霧化效果(假如顯示卡支援這項功能的話)。下方顯示了執行這個程式後所出現的畫面。

相信各位讀者很容易便可以看到當中的分別了，用這樣簡單的程式指令做到這種3D效果，使用Java、C甚至普通的Basic都是不可能的。DB所使用的Basic語言其實是經過大幅度強化的。

```
LOAD BITMAP "floor.bmp",1
GET IMAGE 1,0,0,128,128DELETE BITMAP 1
SYNC ON : HIDE MOUSE

MAKE MATRIX 1,10000.0,10000.0,25,25

PREPARE MATRIX TEXTURE 1,1,1,1

RANDOMIZE MATRIX 1,300.0
FOG ON
FOG COLOR 0
FOG DISTANCE 5000

DO

IF LEFTKEY()=1 THEN angle#=angle#-3.0
IF RIGHTKEY()=1 THEN angle#=angle#+3.0

angle#=wrapvalue(angle#)

YROTATE CAMERA angle#

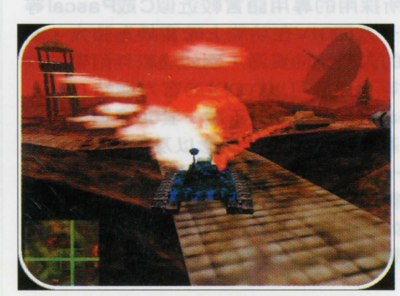
SYNC

LOOP
```

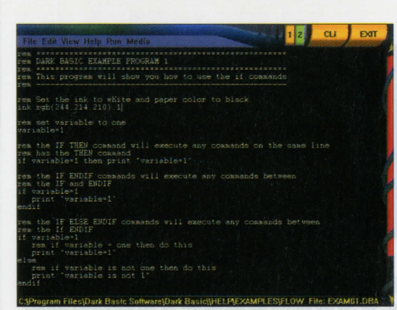


● DB中入門課程8 (Tutorial8)中的示範程式，用這樣簡單的程式指令便可以做到這種3D效果，使用Java、C甚至普通的Basic都是不可能的。

假如你已下載了軟件的試用版，你亦可以嘗試開啟軟件內的五款示範遊戲，你便可以大概掌握到使用這套軟件可以創作出怎樣的遊戲作品。開啟方法是先選擇File→Open→myproj，你便會看到iced/jetski/room/swarm/tank五個遊戲檔案資料夾，選擇其中一個並開啟裡面格式為dba的檔案，你便可以看到遊戲的程式源碼，最後選擇Run選項中的Execute便可以執行遊戲程式了。

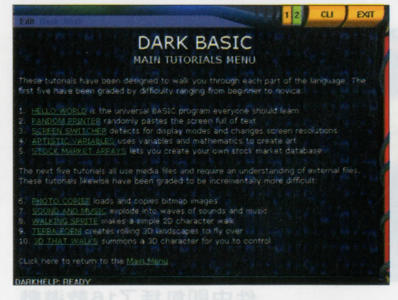


● 在試用版軟件中一共有五款示範遊戲程式，圖為《Tank》的遊戲畫面。



●《DarkBasic》功能雖然強大，但開發介面卻非常簡單。

和《DIV Games Studio》不同，DB能夠支援許多一般Windows系統所使用的大部份檔案類型，例如音效檔使用MIDI或WAV檔案、平面圖像使用BMP檔案等。因此，用者可以省卻許多使用DIV時經常要為檔案進行格式轉換的煩鎖工作。但唯一的例外是DIV所採用的多邊型圖像格式。



●開始遊戲製作之前最緊要先閱讀有關的使用資料。

由於DB並沒有像我們後文將會介紹的PS2遊戲製作軟件《Basic Studio》般內建多邊形圖像製作工具，用者要設計自己的3D圖像便必須借助其他3D圖像製作軟件，而DB內建了一個轉換程式DBConverter (放置於名為Tools的資料夾內)，該程式能夠將由專頁3D圖像製作軟

件《3DStudio MAX》的圖像檔案轉換成可以在DB上使用格式為X的檔案。

你可能會問，我們是否可以用DB製作出像《Quake》、《Unreal》般精彩的第一身射擊遊戲作品呢？答案是「不能」的，因為這些遊戲的3D引擎經過高度優化，並不是簡單地可以模仿得到的，但你絕對會驚訝自己可以在如此短的時間裡利用這樣簡單的指令去製作出能達至這一種水平的遊戲效果(看起來與第一代Playstation的質素相差無幾)。

同樣，軟件的製作商亦提供了大量的說明資料，許多DB的用家亦設立了個人網站分享自己的成果，即使你對程式設計一無所知，這些資料能讓你在數個小時裡學會初步使用DirectX的3D效果。









由第一身射擊遊戲到《Final Fantasy》式RPG以至星球大戰遊戲都可以在《DarkBasic》上實現。

製作手提電話遊戲

MOBILE

軟件價格：$0
必需裝備：PC
使用語言：JAVA
開發難度：★★★★

流動電話過去幾年普及速度之驚人實不言而喻，未來幾年手電在機能和功能上的發展更是各界注視的對像，年初日本推出了支援JAVA語言的手機便是一個重大的發展，我們可以隨時下載利用JAVA語言設計的應用程式，大大擴展了手機可能的應用範疇，甚至有人認為手機將會取締以Gameboy為首的手提遊戲機市場呢。

為什麼用JAVA？

JAVA語言在文法上與C有頗多相似之處，但其最大的特點是，JAVA程式在經過解譯(Interpret)之後，能夠在完全不同的平台上運作。不管是Windows還是Mac、手機還是PALM掌上電腦、甚至雪櫃洗依機等家庭電器，JAVA的互換性特徵讓它能夠在這些性質各異的平台上順利運作。支援JAVA語言手提電話的推出使JAVA在未來移動電器所扮演的角色更為重要，而這些在手機上執行的JAVA程式(簡稱iAppli)更成為了許多業餘遊戲製作人的一個理想開發平台。

架設你的iAppli開發環境！

架設一個iAppli開發環境其實非常簡單，所需的軟件亦全部可以免費在互聯網上下載，其中包括兩個主要組件：(一)Java標準開發開工具「Java 2 SDK Standard Edition」(最新版本為1.3.0_02)；(二)特別為iAppli開發環境設計的解譯工具，這套工具包括一個名為「KToolbar」的程式解譯工具以及一個能夠執行iAppli程式的手機模擬器，你可以在這個模擬器上測試自己所製作的程式。

Download Java 2 SDK, v 1.3.0_02 Software for Windows 95 / 98 / 2000 / NT / ME 4.0 (Intel Platform)

- One large bundle (~31MB)
- Multiple disk size pieces (each ~1.44MB or less) These pieces cannot be installed individually; you must download all of the pieces and follow the installation instructions.

continue

(一)下載J2ME Wireless SDK for the DoJa release2.2 (2.48MB)
下載網站：http://www.nttdocomo.co.jp/i/java/tool.html

ダウンロード
・J2ME Wireless SDK for the DoJa release2.2 (2.48MB)
・iモード対応Java API向けJava2 Micro Edition Wireless SDKユーザーズガイド (4.7MB)

(二)下載Java 2 SDK Standrd Edition 1.3.0_02 (~31MB)
下載網站：http://java.sun.com/j2se/1.3/download-windows.html

順序將以上兩個軟件安裝在你的電腦上，你就已經具備了最基本的iAppli開發環境了，就是這樣簡單！讓我們做一個小小的實驗吧！

執行KToolbar並選擇「NEW」開始一個名為「Hello503」的新檔案(這時工具便會自動在J2MEWSDK4DOJA內的「apps」資料夾內生成一個名為「Hello503」的資料夾)。使用NotePad之類的文字處理程式輸入以下的一段小程式。注意儲存資料時在「存檔類型」中選擇「所有檔案」，並在檔名上鍵入「Hello503.java」。這樣便能生成一個Java小程式檔案了。

```
import com.nttdocomo.ui.*;
import com.nttdocomo.util.*;
//===================================================
===================================
// Main Class
//===================================================
===================================

public class Hello503 extends IApplication {
    public void start() {
        HelloPanel p = new HelloPanel(this);
        Display.setCurrent(p);
    }
}

class HelloPanel extends Panel implements SoftKeyListener
{

    IApplication _app;

    HelloPanel(IApplication app) {

        _app = app;

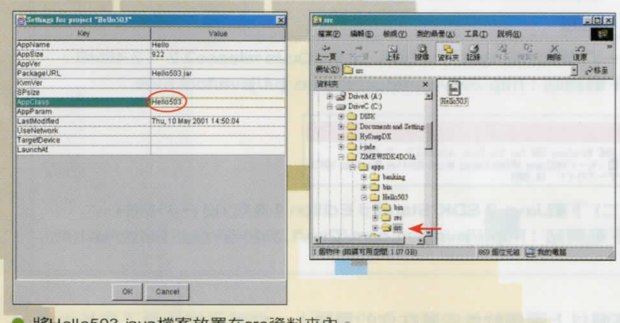
        setTitle("Hello 503i !!");

        setSoftLabel(Frame.SOFT_KEY_1, "Exit");
        setSoftKeyListener(this);
    }

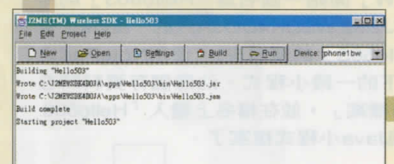
    public void softKeyPressed(int no) {
        if (Frame.SOFT_KEY_1 == no)
            _app.terminate();
    }

    public void softKeyReleased(int no) {}
}
```

將這個Java檔案放置在剛才自動成生的「Hello503」資料夾內的「src」資料夾內，然後選擇Ktoolbar上的「Build」按鈕建立能夠在手機上執行的jam檔案。選擇「Settings」按鈕並在彈出的表格中的AppClass一欄填上「Hello503」(注意大小寫!!)，最後選擇「Run」按鈕。這時便會彈出一個手機模擬器圖像並執行剛才你所輸入的程式。你可以看到手機上顯示了「Hello 503i !!」的字句。

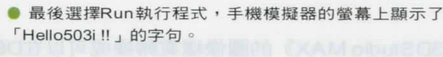


● 將Hello503. java檔案放置在src資料夾內。
在Ktoolbar上選擇Settings按鈕，並在AppClass一欄鍵入Hello503。



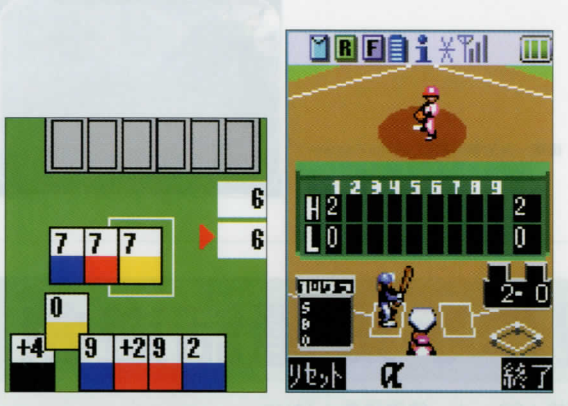
● 選擇Build後Ktoolbar便會自動將JAVA源碼生成可執行的JAM檔案。





● 最後選擇Run執行程式，手機模擬器的螢幕上顯示了「Hello503i !!」的字句。

當然，這個程式距離一個真正的Java遊戲程式還有一段很長的距離，而且與剛才介紹過的各款統合開發工具不同，這只是一個最基本的開發環境，你需要從最基本開始去建立整個遊戲程式，這絕對不是一項容易的工作。當然你亦可以在互聯網上找到許多有關Java遊戲的資料和源碼，藉著對這些源碼的理解和修訂，你將能慢慢學會Java程式的編輯技巧。





● 這些都是利用Java所設計的iAppli遊戲。

《BASIC STUDIO POWERFUL GAME工房》

軟件價格：9,800日圓 (對應USB鍵盤、Mouse及popegg打印機)
開發平台：Playstation2

使用語言：BASIC
開發難度：★★★



● 《Basic Studio Powerful Game工房》軟件套裝內包括3大冊使用說明書，說明書內容包括基本的程式設計以及3D影像概念等重要的遊戲製作知識。



曾製作《A-Train》等電視遊戲的軟件商Artdink除了製作遊戲之外，較早前他們亦推出了一款商用PS2遊戲開發工具《Agatha》，而最近他們更利用其在這方面的知識推出了一款大眾化的PS2遊戲開發軟件《Basic Studio Powerful Game工房》(以下簡稱BS)。

BS的最大優點是其完善的開發環境。BS一共有五個組成部份(見下文)，除了用來輸入程式源碼的「EZ-BASIC」之外，2D圖像製作工具「IMAGE-SKETCH」、3D圖像製作工具「IMAGE-SKETCH」以及聲效製作工具「SCORE-NOTE」均一併收入在這套軟件之內，在這方面它是我們在今次特輯裡所介紹的多款不同遊戲製作軟件中最為突出的。



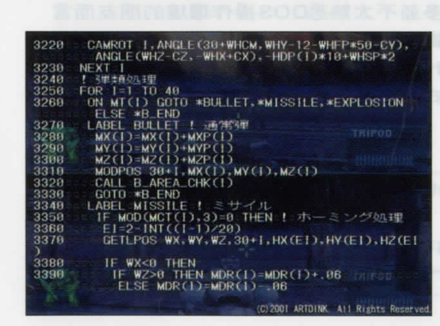
● 2D圖像製作工具「IMAGE-SKETCH」：在「IMAGE-SKETCH」裡你可以繪畫平面圖像以及用來包裹在3D圖像上的2D紋理。圖像資料將會以TEX格式儲存。

當然，同樣因為所有開發工作均會在PS2主機上進行的關係，部份用者可能會面對PS2周邊設備不足的限制(例如沒有硬碟、Modem等裝置)，你將不能像使用PC平台般無限制地下載所需的資源。而且，由於BS是一套日本軟件的關係，對於香港人而言要學習或閱讀有關的資料(軟件套裝內附有3冊總頁數差不多四百頁的日文說明書)時便有著語言上的阻礙。但無論如何，能夠利用簡單的Basic語言去活用PS2的強大3D機能確實是非常吸引的。



製作過程概覽

以下我們會為大家介紹BS中各個組成部份的具體內容：

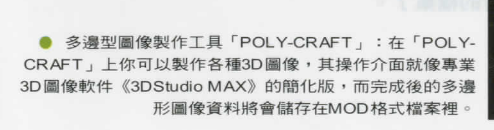


```
3220  CAMROT I,ANGLE(30+WHCM,WHY-12-WHFP*50-CY),
       ANGLE(WHZ-CZ,-WHX+CX),-HDP(I)*10+WHSP*2
3230 NEXT I
3240 ! 弾類処理
3250 FOR I=1 TO 40
3260  ON MT(I) GOTO *BULLET,*MISSILE,*EXPLOSION
       ELSE *B_END
3270  LABEL BULLET ! 通常弾
3280   MX(I)=MX(I)+MXP(I)
3290   MY(I)=MY(I)+MYP(I)
3300   MZ(I)=MZ(I)+MZP(I)
3310   MODPOS 30+I,MX(I),MY(I),MZ(I)
3320   CALL B_AREA_CHK(I)
3330   GOTO *B_END
3340  LABEL MISSILE ! ミサイル
3350   IF MOD(MCT(I),3)=0 THEN ! ホーミング処理
3360    EI=2-INT((I-1)/20)
3370    GETLPOS WX,WY,WZ,30+I,HX(EI),HY(EI),HZ(EI
)
3380     IF WX<0 THEN
3390      IF WZ>0 THEN MDR(I)=MDR(I)+.06
           ELSE MDR(I)=MDR(I)-.06
```
(C)2001 ARTDINK. All Rights Reserved.

● 程式語言編輯工具「EZ-BASIC」：「EZ-BASIC」與早期的BASIC語言在用法上大致相同，而在BS中最大可以容納二萬行BASIC指令。

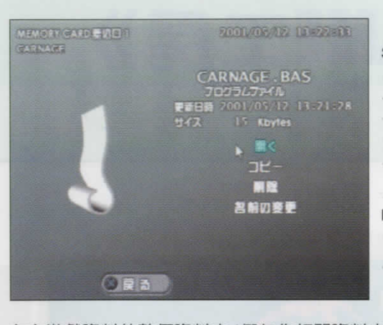




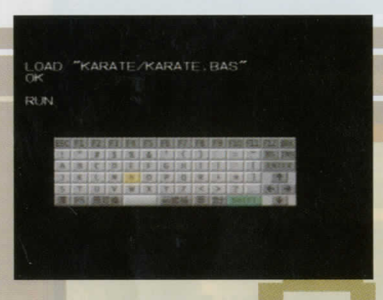


● 多邊型圖像製作工具「POLY-CRAFT」：在「POLY-CRAFT」上你可以製作各種3D圖像，其操作介面就像專業3D圖像軟件《3DStudio MAX》的簡化版，而完成後的多邊形圖像資料將會儲存在MOD格式檔案裡。





●瀏覽工具「B-SHELL」:「B-SHELL」是一個讓用者瀏覽或執行製作軟件以及記憶卡內遊戲程式檔案的工具。大家需要注意的是，任何程式在執行之前都必需先儲存於記憶卡上，例如假如你想執行隨BS軟件附帶的示範遊戲程式時(包括3D機械人對戰遊戲《Carnage》、格鬥遊戲《Karate》)，便需先進入「B-SHELL」工具並將儲存有遊戲資料的整個資料夾(假如你打開資料夾的話便會看到程式源碼BAS檔案、音效BGM檔等資料)抄錄(コピー)至記憶卡上。完成抄錄後你便可以在記憶卡執行BAS格式檔案(例如Carnage.bas、Karate.bas)便能夠啟動遊戲。



●你亦可以在「EZ-BASIC」模式之下執行遊戲，如圖所示，你需先讀取出(LOAD)儲存於記憶卡內的遊戲程式，其指令格式為「LOAD "資料夾名稱/檔案名稱"」(例如Load "Carnage/Carnage.bas")，然後再鍵入「RUN」指令便能執行已讀取出的遊戲程式，在此之前你亦可鍵入「LIST」指令瀏覽程式源碼。



●空手格鬥遊戲《Karate》遊戲畫面。



●立體機械人對戰遊戲《Carnage》遊戲畫面。

WONDERSWAN遊戲製作軟件《WONDERWITCH》

製作軟件成本：16,800日圓
必需裝置：PC、WonderSwan/WonderSwan Color

使用語言：C
開發難度：★★★★★





●WonderWitch專用卡帶可以儲存你所製作的程式資料。

Wonder Witch (下簡稱WW) 是Bandai為其手提遊戲主機WonderSwan [Color] (下簡稱WS/WSC) 所推出的一款遊戲製作軟件，但與PS2的《Basic Studio》不同，WW的開發環境是在PC上執行的，利用軟件套裝附帶的Cable，你可以將程式資料由PC傳送至WW專用的卡帶上，並在WS上啟動。

可惜這套軟件只提供了最基本的開發環境，並沒有為入門初學者提供額外的協助工具，沒有像《Basic Studio》般的圖像、音效設計工具，亦沒有像《DarkBasic》般的強化語言，一切都需由設計者一手一腳自行製作，而WW所使用的語言是現時流行但較為高深的C語言，所以WW並不能夠算是入門者的最佳選擇 (雖然最近已有用家製成了WW專用的Basic語言開發境、圖像編輯工具等免費資源)。

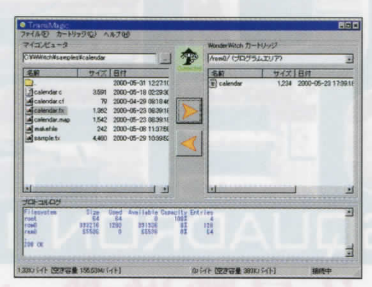
開發過程概覽

另外，由於開發商並沒有提供一個可以在Windows上運作的統合開發介面，所以當你在NotePad上完成程式輸入之後，還需要進入DOS模式執行將程式源碼轉換至可以在WS執行的檔案格式的程序，這為許多並不太熟悉DOS操作環境的朋友而言亦增添了不少麻煩。舉例而言，假如你將源碼檔Hello.c放置於C:\WWitch\Samples\hello的位置的話，當你要進行轉換過程時便需要進入DOS模式，並輸入以下畫有底線部份的指令：

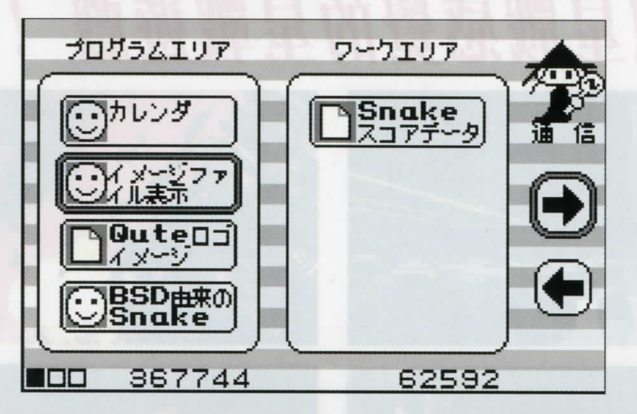
```
c:\>c:\WWitch\bin\setup.exe  [註：在Compile之前必須執行的設定程序]
c:\>cd:\WWitch\Samples\Hello  [按Enter]
c:\WWitch\Samples\Hello>kmmake  [按Enter]
```

這時便會製成一個檔案格式為fx (即Hello.fx) 的檔案，這便是最後在WS上執行的檔案了。

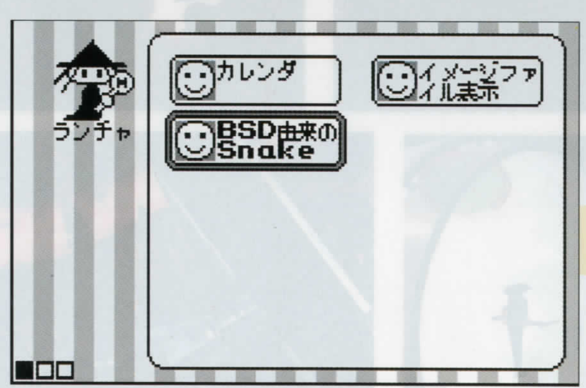
PC與WonderSwan的連接介面「TransMagic」



●TransMagic工具能夠將遊戲資料從PC傳送至WS上。左圖為PC畫面，下圖為WS畫面。



成功製成一個fx檔案後，最後便是將資料傳送至WW專用的卡帶上，這盒卡帶內建的Flash Memory可以儲存最大384KB的程式資料，但每一個檔案即最大為64KB。利用在PC上執行的「TransMagic.exe」工具，你便可以將軟件程式由PC傳送至卡帶上。最後，在WS的起動畫面上便可以啟動遊戲了。



●資料傳送至WS上之後，便可以在啟動畫面上執行你所製作的程式。

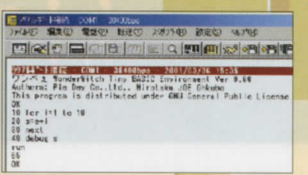
自製WONDERSWAN軟件比賽 WONDERWITCH GRAND PRIX 2001

雖然使用WW開發遊戲確實頗為困難，但其潛在的效果亦是很大的，較早前WW的開發商Qute便舉辦了一個名為「WonderWitch Grand Prix 2001」的WS軟件設計比賽，比賽中一共收到了160份利用WW所製作的WS軟件，其中除了遊戲作品之外，更包括有許多實用軟件，例如在WS實行的任天堂及Gameboy模擬器、WS畫面影像捕捉軟件以及一些有助遊戲開發的工具軟件等，而在這次比賽中的最後大獎得獎作品是一個名為《Judgement Silverword》的射擊遊戲，《Judgement Silverword》是一個極有爽快感的射擊遊戲，質素絕對不遜色於其他大廠商所製作的遊戲作品呢。

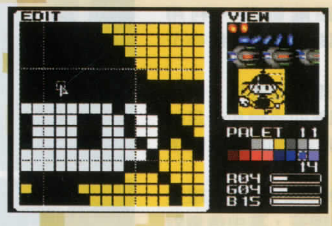




●「WonderWitch Grand Prix 2001」大獎得獎作品──射擊遊戲《Judgement Silverword》。得獎者獲得50萬日圓的獎金呢!



●「WonderWitch Grand Prix 2001」技術大獎得獎作品是一個在WonderWitch上執行的Basic語言系統，利用這一軟件你便可以用Basic語言為WonderSwan製作遊戲了。



●「佳作」得獎作品是一套在WonderWitch上使用的繪圖軟件，這些工具軟件總算彌補了WonderWitch開發支援工具不足的缺點。

總結

本文旨在讓未曾接觸過遊戲製作的朋友了解到遊戲製作並非如想像般遙不可及，以上所介紹的軟件便是其中最佳的入門途徑。當然，程式設計本身始終是一項複雜的工作，要創作出一個出色的遊戲作品，你仍需要很大的毅力和付出很大的努力，但藉著這些工具軟件的協助，遊戲製作再不是遊戲軟件商的專利，餘下的問題只是你有沒有遊戲創作人的必需條件──想像力。

GAMEX GAME DATA

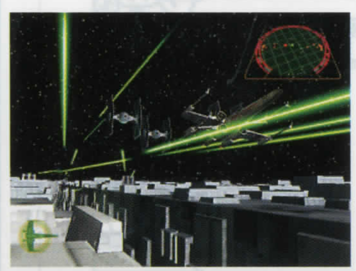
發行商 / 開發商	LucasArts/Factor 5
遊戲類型	立體射擊
發售日期	2001 年秋
價格	未定
機種	Gamecube



第一個完全重現星戰感覺的星戰遊戲 !!

許多朋友一直引頸以待的Gamecube遊戲畫面終於正式公開，這是由任天堂其中一間主力開發商Factor 5聯同LucasArts協力製作的《Star Wars Rogue Leader》(以下簡稱RL)。大家可能記得遊戲的第一集是在N64上推出的，而今集將會和上集一樣，玩者在遊戲中將會駕駛經典的星戰武器，例如X-Wing、A-Wing、B-Wing等，執行總共11個在太空戰場上的任務。













與大電影匹敵的遊戲畫面 !!

開發商承諾RL的遊戲畫面質素將能與大電影中的電腦動畫看齊。事實上，從已公佈的圖片看，RL的影像質素的確是非常驚人。例如我們可以看到無論是遠距離飛行還是接近星球表面的近距離戰鬥，利用Gamecube內置的硬件「全畫面去鋸齒」機能，你亦不會看到任何畫質劣化的情況出現。

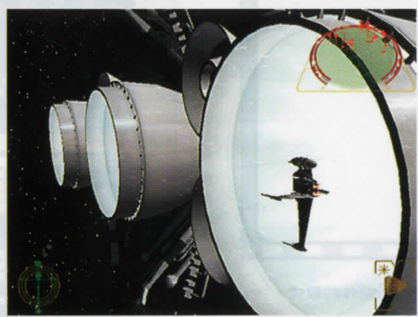
另外，利用Gamecube的八重紋理處理效果，遊戲中的所有多邊型圖像均能夠有非常細膩的描繪和十足的質感，而且高質素的影像處理亦無礙遊戲的高度速度感。

除此之外，遊戲亦會採用許多特別的圖像處理效果，例如實時天氣以及真實的光源處理等，其中後者對於描繪Tatooine的雙太陽環境、白天黑夜的更替、以及炮火所產生的火光等都起著非常重要的作用。

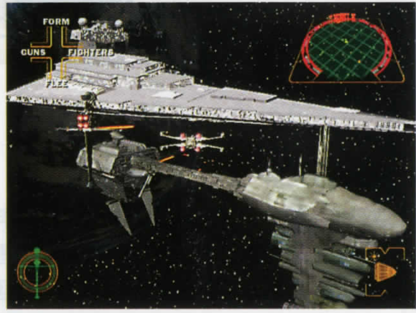
E3公開試玩版收入三關遊戲

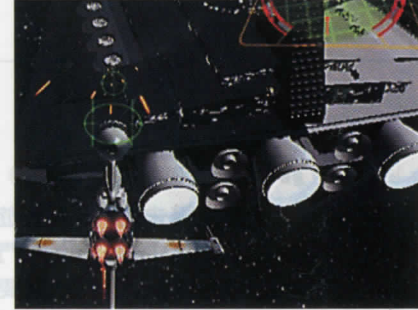
本月17至19日舉行的E3 (Electronic Entertainment Expo) 展覽上公開了RL的試玩版，試玩版中收入了遊戲的首三關。第一關重現了Star Wars電影中最後一場在Death Star上的戰役、第二關在Bespin的戰鬥以及第三關突擊Star Destroyer的戰鬥。其他的戰鬥場面包括拯救任務以及其他空對地或空對空戰鬥等。











● 不論遠距或近鏡亦完全沒有任何畫質劣化的情況出現。





五款 XBOX 獨家遊戲最新遊戲畫面公開

AIR FORCE DELTA II

挑戰成為最真實的戰機模擬遊戲！



GAMEX GAME DATA

發行商/開發商	Konami
遊戲類型	戰機模擬
發售日期	未定
價格	未定
機種	XBOX

Konami較早前已經公開了其為Xbox開發的第一個遊戲作品《Air Force Delta II》，最近他們再公開了部份遊戲的最新影像，這些影像將重點放在遊戲中所採用的多種特別圖像效果以及高度仿真的遊戲畫面。戰機模擬遊戲一直由《Ace Combat》系統獨領風騷，且看《Air Force Delta II》能否挑戰成功成為最強戰機模擬遊戲?

加入科幻要素的Air Force Delta

上一集《Air Force Delta》大致是以現實世界作為遊戲舞台的，但在新一集中將會加入更多的科幻元素，例如在遊戲中會出現巨大的要塞基地，你更會遇到在現實生活中並不存在的特殊戰機，這些科幻元素將會為遊戲帶來更大的魅力，亦能為戰機模擬遊戲帶來一種新感覺。

完全模擬真實空戰環境!!

雖說是加入了科幻元素，但《Air Force Delta II》始終是以實現高度的空戰真實感作為大前提的，據Konami方面表示，現時公佈的所有遊戲圖片全為實時生成的遊戲畫面，各位讀者可以自行品評一下這個遊戲是否能夠成為最真實的戰機模擬遊戲！

太陽光





大陽光所造成的反射光班以及光量的變化亦完全在遊戲中再現!!
(圖為F-14穿過大陽光線範圍時的影像)

影







戰機各個部份的影均亦會因應陽光照射的角度而投射在機身之上，而且隨著高度的變化影子的濃度亦會改變。



上空漂過雲層所造成的影亦會投射在地上!!

大氣





引擎的高熱所產生的光視折曲的情形

超真實的高度感!!

大氣濃度會隨著高度的變化亦改變化





戰機



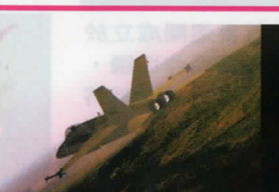






遊戲中登場的每一架戰機的影像都具有高度的質感，這全賴Xbox主機強大的多邊型紋理貼圖處理機能。











STARS WARS Obi-Wan

XBOX



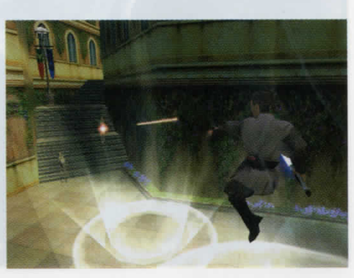
GAMEX GAME DATA

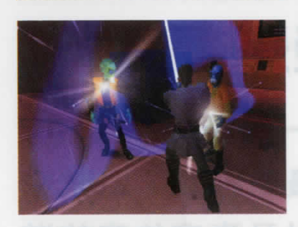
發行商/開發商	LucasArts
遊戲類型	動作
發售日期價	2001年冬
格：未定	未定
機種	XBOX











STAR WARS OBI-WAN

除了Gamecube的《Star Wars Rogue Leader》之外，LucasArts亦同時公佈了另一款以星戰電影為提材的遊戲作品《Star Wars Obi-Wan》，遊戲會在Xbox上推出。

《Star Wars Obi-Wan》原初是預定在PC上推出的遊戲作品，後來LucasArts方面決定取消有關的開發計劃，並改於Xbox平台上推出。《Star Wars Obi-Wan》是一個動作遊戲，玩者將會扮演在電影《Star Wars Episode 1：The Phantom Mence》中的Jedi Knight Obi-Wan，並在多個電影裡曾經出現過的場景裡進行戰鬥。

ENCLAVE

XBOX



GAMEX GAME DATA

發行商/開發商	TBA/Starbreeze Studios
遊戲類型	動作
發售日期	未定
價格	未定
機種	XBOX
遊戲人數	1-4人

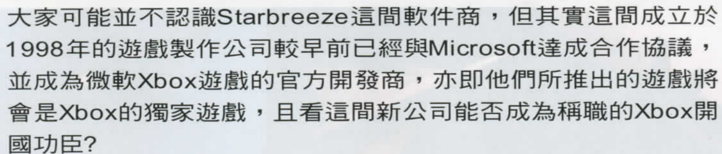












大家可能並不認識Starbreeze這間軟件商，但其實這間成立於1998年的遊戲製作公司較早前已經與Microsoft達成合作協議，並成為微軟Xbox遊戲的官方開發商，亦即他們所推出的遊戲將會是Xbox的獨家遊戲，且看這間新公司能否成為稱職的Xbox開國功臣?



NEVERLAND SAGA

XBOX

XBOX上首過對應網絡CARD GAME登場 《Spectral》系列人物角色大集合!



支援網絡對戰的 CARD GAME


極具魅力的卡角色成為遊戲的最大賣點。

簡單而言，《Neverland Saga》是一個以Card Game進行對戰，目標是完全征服所有版圖的一個遊戲。和我們剛才介紹的《EX-Chaser》一樣，《Neverland Saga》內所使用的卡，全部均是過往《Spectral》遊戲系列中曾經出場過的人物角色，對於喜歡這個遊戲系列的朋友而言，能夠一次過集齊所有遊戲人物的角色卡(雖然只是在遊戲之中)，當然非常興奮。

而且，由於遊戲支援網絡對戰的關係，你更可以與其他玩家(世界各地的玩家?)進行對戰，並以卡定勝負!


遊戲版圖以3D模式顯示!

在3D版圖上會顯示當時正在網絡上的參加者資料以及位置。在網絡上你亦可以使用例如與其他玩家進行對話、交換情報等一般的網絡功能。當然，假如是單人遊戲的話你便需要與由電腦所控制的角色進行對戰。


顯示參加者資料的畫面。

NEVERLAND的勇者卡

正如剛才所言，遊戲中出現的所有卡全部均是《Spectral》遊戲系列內的人物角色，將在過往出現過的所有勇者設定為卡角色成為了遊戲的最重要設計概念。而遊戲規則方面，與傳統的Card Game並沒有太大分別，假如曾經玩過Card Game的朋友很容易便可以把握其中的玩法。

雖然現時有關《Neverland Saga》的遊戲系統仍然有許多未明的地方，但說不定你可以透過網絡與其他玩家交換自己所持有的卡，這樣便能進一步增加遊戲的趣味性和耐玩性呢。



GAMEX GAME DATA

發行商/開發商	Idea Factory/ XPEC Entertainment
遊戲類型	CARD GAME
發售日期	2001年冬
價格	未定
機種	XBOX


與對方遭遇的時候便會進入卡戰鬥畫面，而《Neverland Saga》仍然會源用一般Card Game的攻擊及道具系統。


組成最強卡組合!!


當你被敵人挑戰的時候，你亦可以選擇是否接受挑戰呢。

人物介紹 CHARATOR


ROSE
《GENERATION OF CHAOS》中的登場人物


PURE
《砂之擁抱》中的登場人物


TINA
《純情騎土團》中的登場人物


HILO
《SPECTRAL FORCE》中的登場人物


ALICE
《SPECTRAL FORCE》中的登場人物


BREAK
《SPECTRAL FORCE》中的登場人物


FLONE
《SPECTRAL BLADE》中的登場人物


FAIL
《GLOBAL FOLKTAILE》中的登場人物


玩者可以選擇的六位遊戲主角!!

EX-CHASER



XBOX

《Spectral》系列開發商首款XBOX遊戲最新情報



發行商/開發商	Idea Factory/ XPEC Entertainment
遊戲類型	動作RPG
發售日期	2001年11月
價格	未定
機種	XBOX
遊戲人數	1-4人

支援四人遊戲的動作RPG

因為《Spectral》遊戲系列而為人所認識的Idea Factory與台灣遊戲商XPEC Entertainment聯合製作同系列的最新作品《EX-Chaser》是一個最多可讓四人同時遊戲的動作RPG。這款遊戲作品首先於剛過去的「東京遊戲展2001春」上對外公佈，而較早前開發商再公開了更多有關遊戲的資料及圖片，我們今次會為大家介紹一下。

故事背景

遊戲故事發生在「Neverland」大陸東南部一個名為「哲旦」的地方，魔王馬多魯突現在這個地區出現，馬多魯在各地到處濫殺平民百姓，並沾污了聖地。為了阻止魔王繼續橫行，重新奪回並守護聖地，多位勇士興奮起征討馬多魯。

《EX-Chaser》是一個偏重動作原素的ARPG遊戲，玩者可以從戰士、魔術士等不同的職業角色中選擇自己喜歡的人物進行遊戲，並使用武器、魔法等不同的攻擊方法打倒敵人。

利用合體攻擊征服全部25個版圖!!

遊戲的操作非常簡單，並沒有任何複雜的操作系統或技巧。畫面下方會顯示角色的特殊攻擊能源計，這些能源會不斷自動增加，而當能源達到最大值的時候，你便可以使用各種特殊攻擊。而且，假如其他角色的特殊攻擊能源亦同時處於最大值的話，角色之間更可以進行合體功擊，這樣玩者與玩者之間的合作便成為了遊戲成敗的關鍵。

整個遊戲一個由25個版圖組成，而且版圖更會因應玩者的行動而出現變化，只要不斷在版圖內進行探索，你除了可以找到要前往可一個版圖所需的道具之外，亦會發現可以增強角色能力的LEVEL UP道具。而當角色的LEVEL達至某一個程度的話，更可以進行CLASS CHANGE進一步增強角色的能力。當然，角色的外觀是不會改變的。

另外，當你找到「獸之守護符」的時候，便能夠騎上幻獸，並使用與通常攻擊不同的攻擊方法。

IDEA FACTORY 遊戲角色集大成

在《EX-Chaser》中出現的所有角色，包括「戰士」、「魔術士」、「刺客」等不同職業，而更特別的是，這些人物角色大部份均是Idea Factory過去所推出過的遊戲作品中曾經出現過的人物，《EX-Chaser》可以說是Idea Factory的集大成遊戲作品。



a 簡單的操作實行多彩的攻擊動作。

b 場景中水平高度位置的差別亦可以是攻擊的手段。你甚至可以踏死在較低位置的敵人



SPECIAL REPORT《Bleem! for Dreamcast》

《GRAN TURISMO 2》on DREAMCAST

讓你體驗 PLAYSTATION 遊戲的最高境界!!



TEXT：寒武紀

讓你可以在DC上玩PS遊戲的《Bleem! for Dreamcast》(下簡稱Bleem)經過多度延期之後終於推出了。在新的設計之下，每一款Bleem軟件只能夠對應一款PS遊戲，開發商希望完全排除一般模擬器由於未能顧及個別遊戲作品的需要，而出現畫質及音效的失真，甚至大量Bugs的情況出現。事實上，由於遊戲製作人許多時候都會用上一些「非正統」的設計技巧，希望能夠令所製作的遊戲有最佳的效果，單單一個模擬器要完全兼顧所有可能的情況幾乎是沒有可能的。

所以，今次對應《Gran Tursimo 2》Bleem模擬器的推出，將能令我們真正體驗到最高質素並且Bug-free的PS遊戲作品。



發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	12月21日
售價	6800日圓 9800日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：VGA BOX、PUYU PUYU PACK、MODEM、ARCADE STICK、KEYBOARD

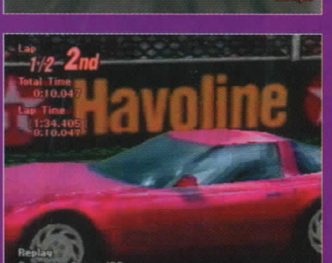
DREAMCAST VS PLAYSTATION 2

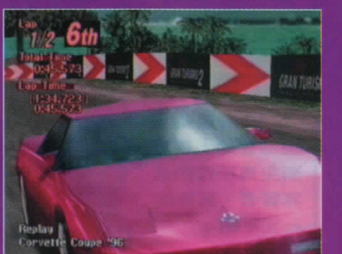
雖然PS2的「補間處理」功能亦可以改善PS1 遊戲的多邊形畫質，但由於Bleem同時將畫面解像度提高四倍 (即640 x 480點)，並且將DC的「全畫面去鋸齒」及「Bi-linear filtering」等畫面機能應用到PS遊戲上，所以畫面質素比PS2還要高出許多。下面的圖片將會讓大家看到其中的分別。

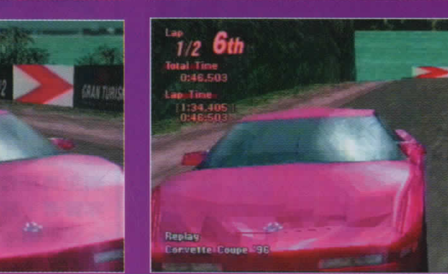
BLEEM! for Dreamcast畫面 | **PLAYSTATION 2 (啟動「補間處理」) 畫面**





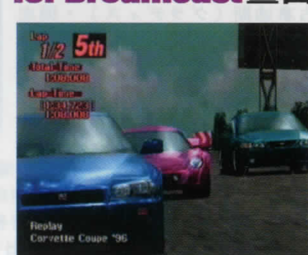




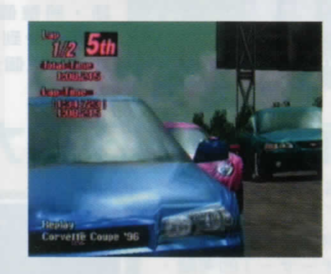


遠距近鏡一樣無鋸齒 !!

BLEEM! for Dreamcast畫面 | **PLAYSTATION 2 (啟動「補間處理」) 畫面**

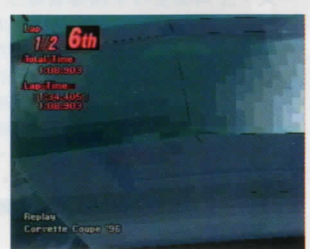












TEXT: AINHO

STAR HEARTS
星與大地之使者



機種	WSC
發行商/製造商	BANDAI
遊戲類型	ARPG
發售日期	2001 年夏
售價	4980 日圓
容量	盒帶

1P/ 對應通信 Cable 、 Wonder Gate

動物也來拯救世界

憑著WSC的卓越機能之下，令到玩家可以在手提遊戲機上玩到一些達頂級水準、大容量的RPG遊戲，而這款於廣大的大陸上冒險、擁有多種新要素的動作RPG——《STAR HEARTS》，其特色在於要借助各動物的能力，來解開冒險中所遇到的各種謎題，加上玩者可以利用 Wonder Gate 將手上的道具進行買賣，單單這幾種優點，又怎能叫玩家不買啊！





故事序幕[Prologue]

故事發生在一個名為「魯拿斯（ユーラス）大陸」上，是一個飽受戰火摧殘的地方，長期以來受到擁有強大魔法及無情的加拉斯度（ガイスト）帝國左斯（ゾーグ）皇帝支配，而且他們建設了一個浮遊要塞，吸取大地的力量，令到大自然之力變得脆弱。後來，出現一名由人類和動物混種而成的勇者古拿迪斯（グラディス），與左斯展開決鬥。最後古拿迪斯得到勝利，將浮遊要塞擊落海中，並將左斯封印。可是左斯在將被封印之時，放出最後的咒語，將整個大陸造成結界，令到任何人都無法離開這個大陸……





拯救昔日遙遠被咒語封印的大陸

在左斯造成結界的數百年中，各國都只能發展出獨自的文化，而故事就由主角的故鄉「依迪（いんで）村」開始。主角出生時，經已擁有與動物溝通的特殊能力。一天，主角接受村中指導者奧沙（オーサー）的考驗，進入一個神殿去拜訪神的使者，怎知主角離開後這條村突然發生異變，主角得知後立即返回依迪村，可是眼見的已是一片火海，無人知道為何這條村受到襲擊。為了找出事件的真相，主角便與生還的同伴展開其冒險之旅……





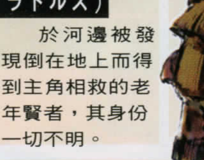
兩位主人翁

遊戲開始時，玩者可選擇男性迪達或女性達瑪為主人翁。兩位都擁有一種能與動物溝通的不可思議力量。





迪達（ダンダ）　達瑪（ターマ）



賢者拉多魯斯（ラドルス）

於河邊被發現倒在地上而得到主角相救的老年賢者，其身份一切不明。

12個國家，12座星座宮

本作的圖像設計總監督，是由著名繪畫設計師橫山宏氏負責，當中包括人物角色、怪物、道具和地形等。從遊戲畫面可見，今次橫山宏先生將世界觀繪畫得很有未來SF味道。至於遊戲中的魯拿斯大陸，一共有十二個國家，每個國家不單氣候與文化不同，還存在一座「星座宮」，內裡有多種強勁的怪物徘徊，主角冒險期間需逐一進入這些宮殿中，消滅在裡面守護著的首領，解開星與大地之宿命之謎。







借動物一臂之力

由於主角懂得與動物溝通的關係，所以當冒險期間遇上一些不能單靠人類的力量來解決的難題時，玩者可嘗試借助動物的特殊能力或透過溝通，以解開一些謎題、打開新冒險之道，例如借助猴子的本能，攀登樹木或牆壁幫忙主角拾取道具或到達高處地方，而主角冒險期間，更可得到共四種寵物，包括有象貓、象樹熊、龜和鳥，玩者可從中選擇一隻攜帶在身一同冒險，這些寵物都對冒險有很大的幫助。





妖精

《STAR HEARTS》的世界，存在多達160隻的妖精。牠們大多數分佈於世界每一角落上，每隻妖精的名稱和個性都各有不同，可是牠們全被惡魔封印，需等待主角將牠們一一解放。由於遊戲中並不存在經驗值的系統，所以要令主角提升能力，便要借助解放妖精來強化。

MONSTER怪物



七大惡魔

魯拿斯大陸被咒語封印著的影響力，不單令任何人無法離開這個大陸這麼簡單，更存在一些帶有不同罪的惡魔，而且這些罪亦經己蔓延至每個人身上，所以主角冒險的目的之一，就是消滅潛在於世界上不同地域的七大惡魔，解放依附於人們身上的罪。



武器與魔法

本作中，共有60種類以上的武器、12種屬性的魔法登場。玩者可以將各種武器進行組合，以提升攻擊力或附加一些屬性和特殊效果，令遊戲的樂趣倍增不少。除此之外，玩者更可以將手上的道具利用Wonder Gate的網絡通信系統作模擬買賣交易，可是這服務只適合日本國內。至於魔法方面，一共分為四個階段，表現與威力也會隨級數的提升而出現變化。







GAMEX GAME DATA

發行商 / 開發商	Bandai
遊戲類型	ADV/ 互動小說
發售日期	7 月 26 日
價格	4800 日圓
機種	WSC

TEXT：寒武紀

LAST ALIVE

ラストアライブ

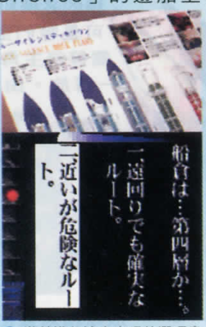
《Last Alive》是繼《Terrors》、《Ring ∞》以及《Terrors 2》之後所推出的第四款互動小說。作為系列的最新作品，今次遊戲在視覺、音效等各方面都作出了改進，全遊戲故事一共有超過300張全彩相片，加上使用了3D音源，更增加了遊戲的寫實感和緊張氣氛。



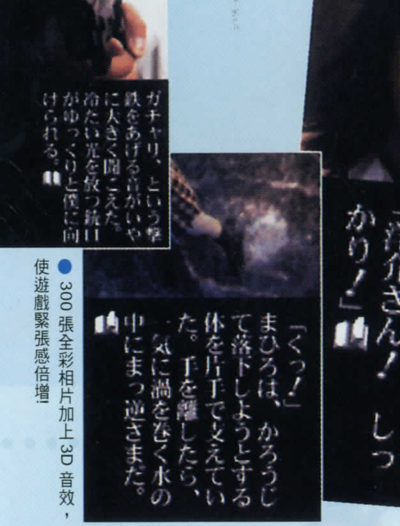
● 一張來自友人的請帖，變成了一張死亡邀請信。

STORY

某日，主角荒部洋介收到久別了的友人邀請，參加在一艘大型豪華遊船上舉行的婚宴。在這艘名為「Blue Silence」的遊船上，洋介偶遇女高校生天野日香留以及她的摯友尾鳥まひろ(mahiro)。可惜，特意遠付太平洋參加友人婚禮的洋介，發夢也沒有想過他將會遇到一場死亡耗劫。遊船被恐怖份子所騎劫。



● 遊戲進行途中出現的選項畫面，根據玩者的選擇，故事亦會隨之而改變。



● 300 張全彩相片加上 3D 音效，使遊戲緊張感倍增！

出場人物簡介 (CASTING)







Last Alive 原為日本東京電視台一套播影中的電視連續劇，劇內的演員例如安藤希所飾演的天野日香留以及仲根かすみ(kasumi)所飾演的尾鳥まひろ等均會在遊戲中出現。

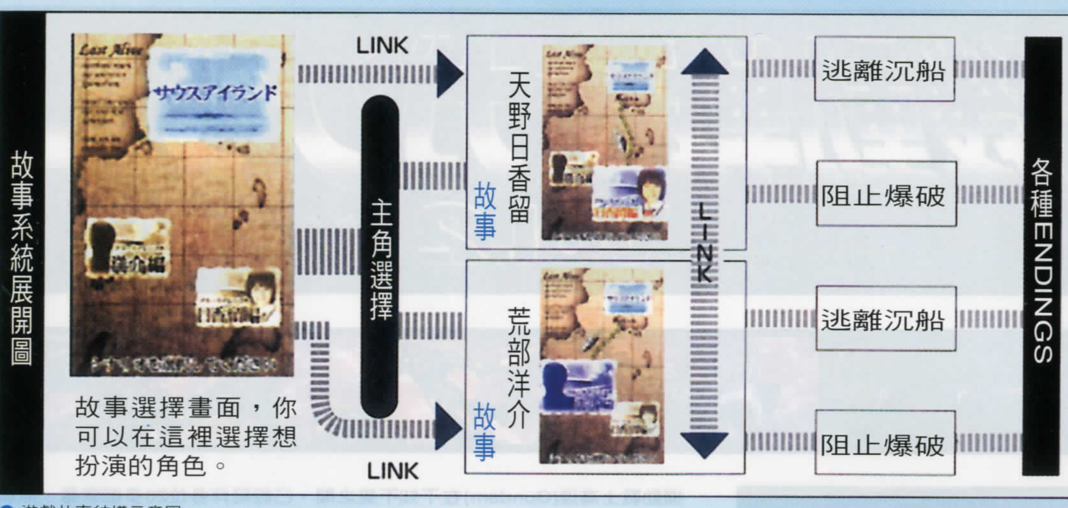


● 尾鳥まひろ (仲根かすみ 飾)



● 天野日香留 (安藤希 飾)

更最壞的情況是，被騎劫後的遊船因為遇到風暴而翻沉。在這個絕惡的處境下，洋介能否找到一線生機?



● 遊戲故事結構示意圖

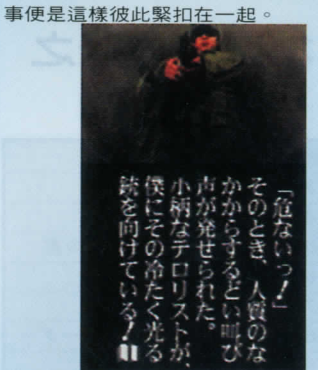
雙主角遊戲系統

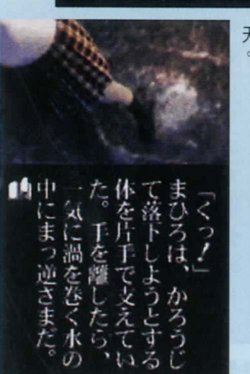


● 故事發生在一艘豪華遊船上。在這裡，兩位主角的生死命運被牽於一線。

遊戲由「序章」及「本編」兩個部份組成。而在「本編」中，你又可以從「荒部洋介編」或「天野日香留編」中選擇兩位主角中的其中一位進行遊戲。再者，不論是哪一位主角，本編中又會再大分為「逃離沉船」以及「阻止爆破」兩個部份。

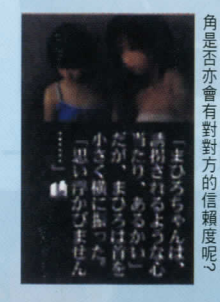
而且，這些故事的不同組成部份並非獨立存在而是彼此關連的，序章中主角所作出的決定將會影響到本編中的故事發展，而兩位主角各自的行動又會相互影響著對方。整個遊戲故事便是這樣彼此緊扣在一起。





● 兩位主角在故事裡有著密不可分的關係，相互交錯行動的話，更能夠彼此協力逃出生天。

多彩的演出系統



● 洋介與天野日香留相會。兩位主角是否亦會有對對方的信賴度呢?

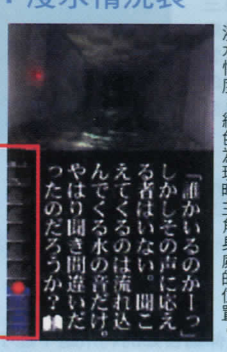
SYSTEM 1：信賴度分岐

主角在遊船上將會遇到許多不同的人物，這些人物對主角的信賴度會根據主角再遇到他們之前所做過的行動而變化，而這些變化亦會改變故事的發展，對方究竟是敵是友，最終仍然是由你自己決定。

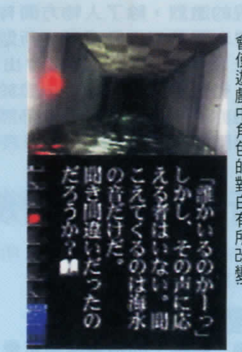


SYSTEM 2：浸水情況表

在被颱風擊沉的豪華遊船逐漸下沉之際，海水會不斷湧入船艙，畫面左下方的浸水情況表顯示了當時船身的入水情況，表上的紅點表示主角現時身處的位置，當數字達至100% 的時候表示遊船已經完全沉沒，結果當然是...



● 畫面左下方顯示的浸水情況表。藍色為浸水情度，紅色為現時主角身處的位置。



● 即使是同一個場面，浸水情況的相異亦會使遊戲中角色的對白有所改變。

SYSTEM 3：提示系統 (Hints System)

另外，遊戲內建了一個提示系統，假如你啟動了這個系統，當遊戲出現選項畫面的時候，選項上方便可能會出現一些藍色記號，提示你哪一個才是正確的選擇。但是假如你希望達到遊戲的Good Ending，便不能夠使用這個提示系統。

● 雖然提示系統是非常方便，但要看到遊戲的Good Ending，便不能夠依賴它了。





by 金





機動戰士高達(Gundam)在不知不覺之間，已經陪伴各位20多個寒暑，無論是電視、電影、漫畫、遊戲甚至玩具都見到她的蹤影，雖然有人說過每個時代都有各具代表性的高達出現，不過由始至終依然是原祖(一年戰爭)的最受歡迎，而在WonderSwan上看到《機動戰士高達 Vol.2 JABURO》便足以証明以上論點。





2/3 的歷史過程

《機動戰士高達》總共分為三部份，現在是第二部份查布羅編，即是收錄了電視動畫版本的第13-30 話的劇情，而隨著劇情的進展，戰鬥亦逐漸進入高潮，知道劇情的朋友都明白戰況的激烈，除了人物方面有黑色三連星和夏夢相繼登場外，新型的機動戰士和各式各樣武器都會出現。當然，有戰爭便會有死亡，忠於原註的遊戲亦不例外，所以大家仍然能感受到戰鬥的殘酷與及戰士的悲哀……

你是最強新類型人——亞寶(アムロ・レイ)



在今集的《機動戰士高達 Vol.2 JABURO》之內，玩家將會依然扮演アムロ・レイ(阿寶)這個角色，至於有玩過上集《機動戰士 高達 Vol.1 -SIDE 7-》的朋友，將可以把過往的能力和熟練度繼承，在第二集內繼續採用。此外，只要利用 WonderGate 連接電話，便可以下載一些配角的短編故事，增加遊戲的可玩性。

新登場的舊機體





由於遊戲跟隨原著的發展，所以「新」機體將會陸續加入，以下便是由第13-30 話內新登場的「舊」機體。

龜霸(アッガイ)
俗稱「豬嘴」的龜霸雖然可愛，但伸縮自如的利爪絕不能小看。

愛爾蘭蟹(ゴッグ)
首部水陸兩用的MS(MobileSuit)，用作搶灘戰有強大的威力。

魔蟹(ズゴック)
頭部能發射飛彈、雙手是利爪的魔蟹，擁有頗高的戰鬥力，而當時紅色是馬沙(シャア)的專用機。

G-SKY(G スカイ)
由G-ARMOR 的尾部、GUNDAM 的下半身再配合核戰機組成的戰鬥機。

G-BULL(G ブル)
由G-ARMOR 的頭部、GUNDAM 的上半身再配合核戰機組成的戰車。

阿沙姆(アッザム)
由麥・古比所駕駛，能在空中放下電罩困著敵人。



基布洛(ギャロツプ)
被稱為「移動戰艦」的基布洛，除擁有戰艦的威力外還有很高的機動性，是遊戲中其中一位大敵。

本遊戲收錄之電視內容

話數	主題
13	再會、母よ…
14	時間よ、とまれ
15	ククルス・ドアンの島
16	セイラ出撃
17	アムロ脱走
18	灼熱のアッザム・リーダー
19	ランバ・ラル特攻!
20	死闘! ホワイトベース
21	激闘は憎しみ深く
22	マ・クベ包圍網を破れ!
23	マチルダ救出作戦
24	迫撃! トリプル・ドム
25	オデッサの激戦
26	復活のシャア
27	女スパイ潛入
28	大西洋、血に染めて
29	ジャブローに散る
30	小さな防衛線

※以上是開發中圖片



發行商/製造商	BANDAI
機種	WonderSwan Color(專用)
遊戲類型	SIM
推出日期	2001 年秋季
售價	未定
人數	1 人用

對應周邊：WonderGate，Memory Card Adapter



by 金

在眾多高達系列之中，「一年戰爭」雖然短暫但卻深入民心，而且不同年齡人事對這場戰役都有不同的看法，在過程和結果中有獨特的見解，但到底誰是誰非跟本無法判定，所以必需要有個共同的戰場，給各人有一個自我發揮的機會，以勝負來決定是非。而《MOBILESUIT GUNDAM MS PLATOON.COM》便有這個功能，給身在不同地方的人參與「一年戰爭」。

WonderSwan 的網上對戰

《MOBILESUIT GUNDAM MS PLATOON.COM》能夠多人對戰，全部有賴WonderGate的幫助，把遊戲機與電話連接，再接駁到互聯網上便能作資料的交流，而遊戲將會支援同日發售的Memory Card Adapter，這個轉換器能夠連接到個人電腦之上，玩家所保留的記憶容量亦會大大增加。

陣營介紹



在參軍之前當然要知道國家的事，斷不能盲目戰鬥吧！以下是兩個陣營的介紹，了解後才決定自己的立場還不太遲呢！

自護(ジオン)公國



在遠離地球的宇宙3號殖民區上，ジオン・ズム・ダイクン(馬沙之父)在這裡建立了共和國，他死後被デギン・ソド・ザビ改國號為自護公國，並正式向連邦政府發出獨立宣言。就是這樣一個家族的獨裁統治開始，時間是宇宙歷0079年，戰爭一觸即發。

地球連邦

在過去地球繁榮地發展和人口膨漲，地區之間的紛爭不斷增加，為了解決這類問題所以實行人類的宇宙移民計劃，地球連邦就是實行這個計劃的國際機構。不過隨著宇宙居民不斷增加，連邦為了控制而加強宇宙艦隊的軍備，結果引起居民認為有欠公平而大為不滿。

小隊長與大戰役

在遊戲之內玩家可以自由選擇連邦或自護，處身在變幻莫測的一年戰爭中，而扮演的只是一名小隊長，帶領隊員在廣大戰場上做細微而影響深重的戰鬥，當然亦有機會遇到故事內的原著



戰鬥方法



由於《MOBILESUIT GUNDAM MS PLATOON.COM》並非即時戰略遊戲，需要倚靠每次上網傳送訊息，但事前必需作玩家登錄，登錄後便可以離線，在開始遊戲前這段是自由思考的時間，行軍遣將就是在這時候，當所有時情都決定後再重新連線把資料上傳，之後遊戲便會自動因應各玩家所輸入的戰略，對戰局作出一個總成績，途中死亡者可以再次登錄參與遊戲，而戰勝者則再次回到自由思考時間，準備下場戰鬥的策略。

為了照顧各玩家的需要，所以戰鬥的時間份為早上、中午和夜間3個時段型式，而每個型式內都有時間的限制，以下是早上型的時間示範。

早上型時間限制(1 日內)

時間	動作
7:00~12:59	自由思考時間
13:00	遊戲開始
15:00	第1 次更新資料
17:00	第2 次更新資料
19:00	第3 次更新資料
21:00	第4 次更新資料

「一年」變「一月」戰爭

雖然遊戲內容是一年戰鬥，但試問一隻遊戲又怎能拖一年之久呢！所以真實的遊戲總時間只是30日(如果中途沒有陣亡)，當中分為4個時期，模擬整個故事的各個時段，以下便是整個遊戲的過程和相對故事。

第1 期

戰鬥日數	遊戲進度
1	輸入戰術1
2	輸入戰術2~奧迪沙(オデッサ)戰役
3-5	奧迪沙戰役開始~(由於連邦軍在開發機動戰士大大落後，所以處處被自護軍壓制，而位於中東的奧迪沙是自護軍最大的資源供給地，亦是連邦軍首次反攻的地方。)

第2 期

戰鬥日數	遊戲進度
6	輸入戰術3
7-8	輸入戰術4
9	輸入戰術5~查布羅(ジャブロー)戰役
10-12	查布羅戰役開始~(連邦軍奪回奧迪沙後，對於自護有大大的打擊，而連邦軍總司令下令直接攻擊位於南美查布羅的自護陣地。)

第3 期

戰鬥日數	遊戲進度
13-14	輸入戰術6
15-16	輸入戰術7
17	輸入戰術8~所羅門(ソロモン)戰役
18-20	所羅門戰役開始~(主要戰場已經從地面轉到宇宙，在聯邦軍投入大殺傷力武器「太陽炮」後，自護軍節節敗退，而且連所羅門要塞亦失守。)

第4 期

戰鬥日數	遊戲進度
21-22	輸入戰術9
23-24	輸入戰術10
25	輸入戰術11
26	輸入戰術12~亞巴奧(ア・バオア・クー)最終決戰
27-30	最終決戰開始~(連邦軍對自護軍的最後領地亞巴奧要塞進攻，但「太陽炮」的幫助下先消滅了1/3的自護艦隊，到底最終戰的結果會如何呢……)



※以上是開發中圖片

GAMEX GAME DATA

機種	GBA
發行商/製造商	任天堂
遊戲類型	RPG
發售日期	2001年7月
售價	未定
容量	盒帶

1P/對應通信Cable

TEXT: AINHO



齊心協力解救世界危機

描寫一個為了解救世界危機而踏上冒險旅程之的少年，任天堂另一款大作RPG——《黃金之太陽》，自GBA還未推出前，已公佈過會於GBA上推出，一直都令FAN們對她萬分期待，因為其製作班底是曾製作《SHINNING FORCE》系列和《MARIO GOLF》等名作的CAMELOT，單是如此已有信心保證喇！加上豐富的劇情、華麗震撼的戰鬥畫面，以及角色的獨有技能，如此魅力十足的作品，喜歡RPG類型的你，千萬不要錯過！





故事背景

在靈峰亞魯法（アルファ）山上的一條小村莊哈爾迪亞（ハイディア）中居住的主角羅賓（ロビン），繼承著古代人的血統，擁有一種能夠呼喚精神力量的能力。遊戲的世界，存在著一種可以將鐵變成金的科學的「錬金術」，可是羅賓到了17歲時，被人將一直封印著的「錬金術」解開，而令到世界將面臨重大危機，所以他背負了一件重任，就是與同樣擁有特殊力量的三位朋友，展開漫長的冒險之旅，借助精神官之力，提升各人的能力，解救世界的危機。











哈爾迪亞的村民正相討有關精神力量的事。



究竟哈爾迪亞村中隱藏了甚麼秘密呢？



這座索魯神殿，就是羅賓初次冒險踏入的地方。



這個月之印記是何方神聖呢？



這些女神像，又隱藏著甚麼秘密呢？



突然有二名怪人出現，到底他們是誰呢？



羅賓正為屋頂進行修理。



早拿魯多正進行精神力量的特訓。

四大精靈神官

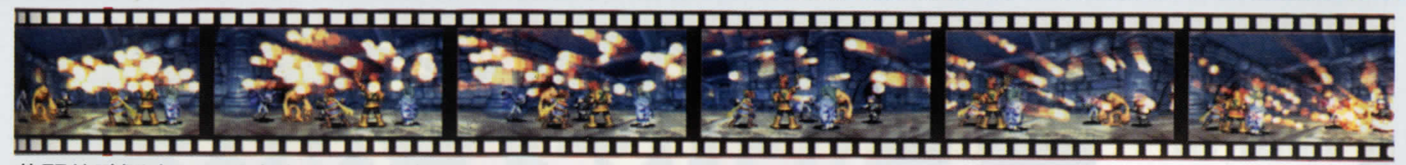
在《黃金之太陽》的世界中，共存在了四大精靈神官，分別有火、水、地和風四種不同物質，主角們可以將牠們裝備身上，來提升我方的能力和戰力。


地之神官－
Venus 維納斯（ウィーナス）


水之神官－
Mercury 美智利（マーキュリー）


火之神官－
Mars 馬斯（マーズ）


風之神官－
Jupiter 朱庇特（ジュピター）



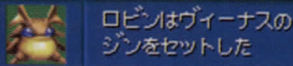
華麗的戰鬥畫面，全部都以3D來處理！

特殊能力的用處



主角們所擁有的獨特能力，除了戰鬥時用作攻擊敵人，或治療我方體力之外，戰鬥以外的範圍亦能發揮出功效，這些都是對故事進行上有很大的幫助。雖然它們的數量暫時仍未清楚，但是除了讀取他人或動物的內心，以得知新的情報外，還知道以下即將為大家介紹的IMAGINE和MOVE 能力，也會對遊戲有很大的影響。令原本一款普普通通的RPG遊戲，因這些新穎要素底下，而變得更富趣味性。







IMAGINE

它其實可算得上是一種透視能力，即是看到一些平常單靠肉眼看不到的東西。當玩者冒險途中發現一些可疑的場所時，不妨嘗試使用這種能力，可能會有意外的發現。例如附圖中在水邊上，結果發現水中隱藏著一塊可踏足的石頭，或者發現隱藏著的道具、武器，以及最重要的就是能夠提升角色能力的精靈神官。

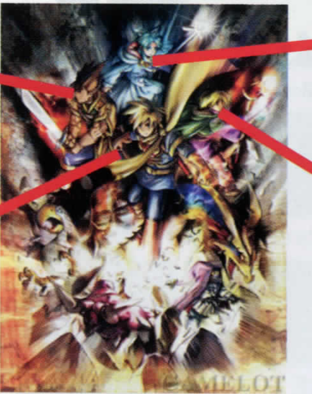




MOVE

當冒險期間遇上一些單靠人力不能移動的物件時，只要利用這種精神能力的話，畫面便會出現一隻巨大的手掌，此時玩者便可控制這個手掌，將對象物移動，來打開一些被阻礙物阻礙著的通道。

四名主要角色



早拿魯多

（ジェラルド）

與羅賓同樣是17歲的戰士，擁有火之能量，是四名角色中體力最高的一位。

美亞瑪

（メアリィ）

擁有水之能量的她，同樣為17歲，懂得治療能力。

羅賓

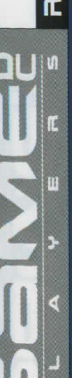
（ロビン）

故事的主角，於哈爾迪亞村長大，擁有地之能量，是一位劍技高強的17歲少年。

伊活

（イワン）

由加利爾之町的大商人領養的他，年紀只有15歲。除了擁有風之基本能量外，還能夠操縱各種特殊能力。

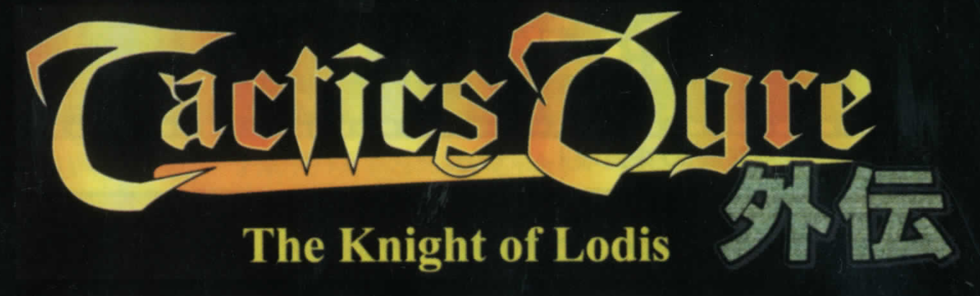




GAMEX GAME DATA

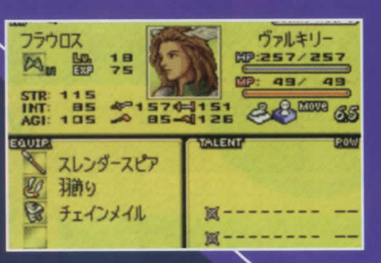
機種	GBA
發行商/製造商	任天堂
遊戲類型	SLG
發售日期	2001年6月21日
售價	4800日圓
容量	盒帶

1-2P



名作重現大家眼前！





TEXT: AINHO

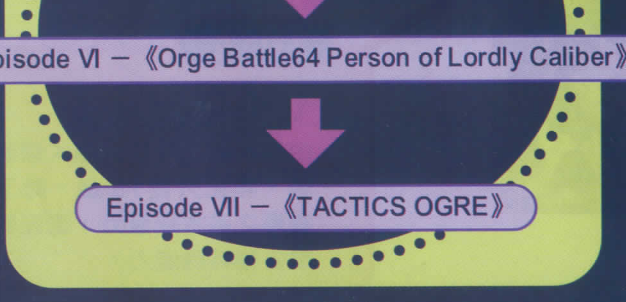
曾在超任時代推出而成為名作的《Tactics Ogre》(港譯：皇家騎士團)，相信大家不會不認識吧！闊別了有一段長時間後，其系列最新作將會暫定於6月21日以外傳方式登陸GBA上。雖然今次的故事仍以「為何人類要自相殘殺呢？」為主題，但是有別於超任版本的視點。藉著GBA的優越機能，今作不單保留過往一貫的特色，更加入天氣變化的新要素，只要好好活用這個系統，就能令作戰的有利情況大為提升。

故事由一個小島開始……

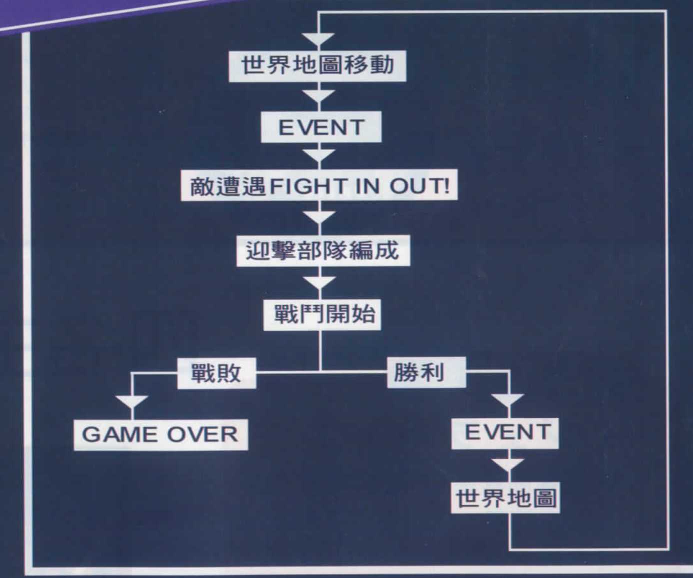
今作外傳的故事是承接著95年推出的《TACTICS OGRE》而發展，以OGRE BATTLE SAGA第7章為主。故事發生的舞台，位於加利詩亞(ガリシア)西面的奧法斯(オウィス)島。玩者所控制的主角Alphonse Loeher，隸屬於擁有強大勢力、統治周邊諸國的羅迪斯(ローディス)教國統領下，法里詩(フェーリス)公國的騎士團其中一員，是一位年青黑髮之騎士。故事主要圍繞奧法斯島的領主巴多拿魯(バトラール)家為中心，而這個家族正在策劃一個神秘的陰謀，究竟他們有何目的呢？

故事流程





遊戲流程



敵人襲擊

在一個漆黑的晚上，主角所隸屬部隊的船隻，上岸途中突然被謎之敵人襲擊，令主角身受重傷陷入昏迷狀態……



謎之少女的相救

主角在陷入昏迷狀態的情況下，幸好得到一位謎之少女相救，而主角甦醒後，發現身在這位少女的家中……





編制隊伍

在《Tactics Ogre》外傳中，戰鬥開始前玩者能夠將最大八名成員編成一個部隊，每位成員都有各自不同的能力和職業，如主戰的「士兵」、使用魔法為主的「巫師」，和懂得飛行的「翼獅象」等，種類多達11種，而不同的職業，身上的裝備品也有不同。玩者需要因應當時的地形和成員的能力，編制出一個最有實力的部隊，以及將每人配置合適的位置，才能令我方的戰力發揮至最大。




鍛練己方部隊，增強己方實力

曾在過往系列中登場的「練習模式」，今作當然仍然存在。於這個模式中，玩者可以將自己的部隊劃分為A組和B組，然後互相對戰作為實戰訓練。只要獲得勝利的組別，便可得到豐富的經驗值，而且訓練次數並沒有限制，最適合用作培訓一些能力值較低的部隊。

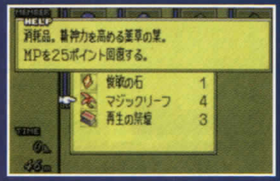
善用高低差地形






由於戰場上的地形，是有高低差之分，所以玩者要令戰鬥更有效率，除了基本條件編制一個優越的隊伍外，亦需好好善用這些高低差，其影響程度可說是非同小可，譬如站在高地利用弓箭攻擊低地的敵人時，所受到的傷害會比平時為高，或者攻擊站在崖邊的敵人，受到物理的傷害之餘，更同時擊落至低地下，造成雙重的傷害，而雨天或積雪時也會令角色的移動力大大縮減。另外，大家移動後，還需注意角色所面對的方向，玩者需清楚戰場的形勢，決定出合適的方向，避免敵人從後或左右兩旁攻擊，務求令受到的傷害降至最低。至於召喚魔法的畫面，今集會表演得更為華麗和震撼，保證令玩者有嘆為觀止的感覺。

充實援助機能




相信有很多玩家遊玩此類型遊戲時，都會遇到以下情況，究竟這件道具是甚麼？有何用途呢？這些問題現在可以一掃而空了。因為本作加入了一個「援助機能」的設定，只要玩者將游標移到特定的項目時，畫面便會出現顯示各種道具或系統的詳細資料，不再需要經常翻閱說明書去理解。如此親切的機能，確實為玩家帶來不少方便啊！

控制天氣的變化

這是今作外傳中新加入的天氣變化系統，大家可以使出特定的魔法，令戰場的天氣出現變化；利用高低差地形的特性，產生下雨而引致湖水、河流或低窪地區出現水位上升，或下雪而導致地面出現積雪現象，影響敵人的移動能力，這些都是戰鬥中不可不知的基本知識和戰勝技巧。





用途1 ─令水位上升

下雨時，玩者可以誘導不擅水戰的敵人到低窪地區，然後使用魔法將水位上升，令他的戰力大幅降低。

用途2 ─將積雪溶解

在一塊被雪覆蓋的地形上，使用一種叫「Fire Storm」的火屬性魔法，借助所產生的熱力將部份地面的積雪溶解，以減輕移動上的阻礙。



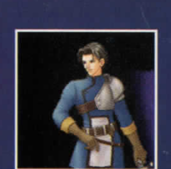


用途3 ─雨天變成晴天

在雨天的時候，使用「Clear sky」的魔法，便可將天氣剎那間逆轉成晴天，而發動期間，角色的頭上會出現一個巨大的光球。

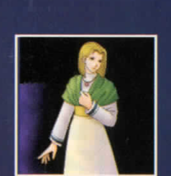
主角色介紹

Alphonse Loeher



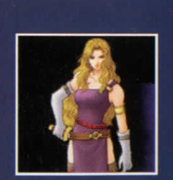
隸屬於法里詩公國之聖炎騎士團的15歲年青騎士，實力非凡。他為了成為騎士團的騎士而離家出走，後來他所屬的部隊收到本國的指示來到奧法斯島，可是上陸期間突然被敵人襲擊。

Eleanor Oljato



於海岸附近一間教會中勤務的15歲少女，性格優默。自從照顧受傷的Alphonse Loeher後，她的人生便有很大的轉變。

Sibylles Alinda



有「教皇之手」之稱的羅迪斯教國的密探，是一位意志堅強的成熟女戰士，而她就曾經在邊境上遇見Alphonse Loeher，自此更對他有很大的影響。

Rector Lasnanti




專為聖炎騎士團之隊長效勞的他，是一位不喜歡與人閒談的年輕神官戰士。





相信《遊戲王》這名字，大家並不會陌生，而《遊戲王》中的卡牌遊戲更成為現今的極受歡迎的卡牌遊戲之一，除此之外，這些卡牌遊戲亦已在手提遊戲機上推出，受歡迎程度更是不比名作差，由此可見他的魅力所在，最新一集《遊戲王 5 DUNGEONDICE MONSTERS EXPERT 1》亦會在7月頭推出，各位支持者千萬不要錯過啊！而這期會為大家介紹遊戲較特別及改進了的地方。







© 高橋和希 スタジオ・ダイズ／集英社・テレビ東京・NAS
© 2001 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

非一般卡牌遊戲

新的卡牌

第5集中當然會加入一些新的卡牌，而遊戲中所收集卡牌由漫畫版的第一輯至最近期的一輯，而今作戰勝後，可以取得「BOOSTER PACK」，內裡藏有五張卡牌，相信總會有一張是玩者想得到的。

設有月曆

這是今作最特別的地方，大家可以在月曆內清楚知道那一天要作什麼事和有甚麼比賽事項會發生，而另一個不可不提的特別事項，這便是在「WEEKLY JUMP（WJ）」和「V JUMP（VJ）」的發售日期亦有記下來，而原因便是這兩本雜可會隨時送出出非常有用的卡牌，如果沒有購下該期，便白白錯失良機，所以購下「WEEKLY JUMP」和「V JUMP」也是一個得到珍貴卡牌的方法。







使用了新的專業規則

在規則方面加入了新的專業規則來限制及禁止使用某一些卡牌，而其中一項便是不可使用於2001年1月15日及其後所推出卡牌，但並不代表這些卡牌不會在遊戲中獲得，所以為免在比賽時因某一些卡牌未能使用而打亂部處，所以必須先確認一下手下使用的卡牌是否在2001年1月15日及其後所推出的，而一切資料皆以KONAMI公式HOME PAGE中的資料為準。但是這些卡牌除了用作收藏留念之外，會否還有其他的用途呢？現在仍然是一個謎，留待遊戲推出時便自有分曉。

TEXT:小吉



為你詳盡介紹！

以網絡對戰作招徠的遊戲－《GUNDAM BATTLE ONLINE》，於6月左右便會與大家見面，而開發度亦達到80%，今回筆者將會為大家介紹遊戲中的主要系統「STAND ALONE」(スタンドアローン)，並揭開主人公的面紗……

TEXT：亮

GAMEX GAME DATA

發售商	BANDAI
售價	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶	47BLOCK
發售日	6月下旬發售預定
機種	DC

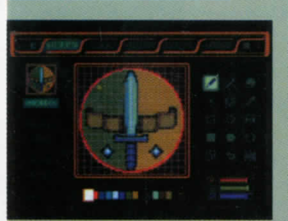
SLG/1P /DC/SLG/1P/VGA BOX/對應NETWORK/對應KEYBOARD

※以上畫面為開發中的畫面

STAND ALONE系統

「STAND ALONE」，即是在遊戲中立即作出指示。而玩者所扮演的角色正是自護的指揮官WOLF。在戰鬥前，玩者首先要編定部隊，接著便會進入一個叫「MAP MODE」(マップモード)的版圖。這時可替各己方艦隊作出移動，並搜索敵人的位置，當與敵人接觸後便會立即進入「BATTLE MODE」，「BATTLE MODE」是以REAL TIME的形式進行，玩者可對敵方的戰艦和MS作出攻擊，當限時完結和勝出後，又會回到編定部隊的畫面，並可進入下關。

自制隊章



在體驗版中已可嘗試的玩意，在遊戲中已有一定數量的隊章供玩者選擇，不過玩者亦可親自製造一個獨一無二的隊章，而該隊章更會貼在己方的MS上。另外，負責高達機體設計的大河原邦男先生亦親手設計了兩個隊章，但得到的方法卻是一個謎……



◆這兩個便是由大河原邦男先生所設計的隊章。

ORIGINAL CHARACTERS

自護公國軍（ジオン公國軍）

WOLF・RANSOM（ウォルフ・ランサム）

25歲，在士官學校畢業後，成為獨立部隊指揮官的他，亦是遊戲的主人公。官階是少尉，充滿現實主義，對撒比家崇拜不已。

NEDDY（ネディ・アエージャ）

20多歲，負責為指揮官報告的操作員，官階是軍曹，經驗豐富的女性。(CV：雪乃五路)

NORDIQUE（ノルド・ラ）

在軍隊中屬於穩健派，內心對基利十分不滿，官階是少將。(CV：大林隆之介)





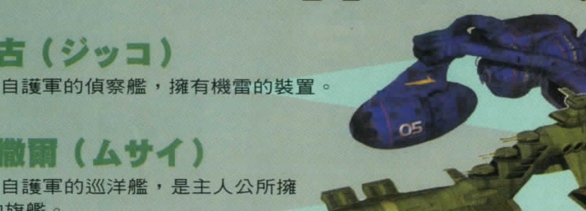


捷古（ジッコ）

自護軍的偵察艦，擁有機雷的裝置。

姆撒爾（ムサイ）

自護軍的巡洋艦，是主人公所擁有的旗艦。



地球聯邦軍（地球連邦軍）

WILL（ウイル・フレッド）

25歲，父親為高官，在戰爭中擔當巡邏艦隊指揮官的工作，官階是少尉，是個有為的青年。



莉沙（リサ・プリスキン）

20多歲，與士官有著親屬的關係，但對指揮官卻極為反感，擔任操作員的職位的她，有著不俗的才能，不過有時卻笨手笨腳。(CV：増田ゆき)

巴拉姆（バラム・トライバル）

可說是很有才能的地球聯邦軍的軍官，官階是少將。(CV：家弓家生)



撒拉美斯（サラミス）

聯邦軍主力的巡洋艦，亦是早期經常要面對的敵人。

瑪西拿（マゼラン）

聯邦軍的戰艦，搭載了MS－「吉姆」。

初期版面介紹

STAGE1 確保地球之補給路線！

玩者所操控的艦隊是搭載了3部渣古的巡洋艦姆撒爾，為了確保補給路線的安全，故此要將敵艦破壞才可。只要將敵方的AREA全數佔領後便過版。



◆由於受到米洛夫斯基粒子的影響，所以應以偵察艦捷古作先頭部隊，視察敵情後才加以攻擊。

STAGE2 擊破新型兵備裝備之敵艦隊！

戰鬥的舞台轉為太空殖民地－SIDE5中域。今次的任務是要將版圖中黃色的部份，即是敵人藏身的位置找出，並將他們全數消滅，主要面對的敵人RB-79鐵球、撒拉美斯和瑪西拿。



◆在黃色的部份中找到了敵人！是撒拉美斯……還是……

STAGE3 擊破裝備著MS的敵艦隊！

戰場定為SIDE2中域，條件與STAGE2一樣，同樣是要在黃色的部份找出敵人的位置。



但要勝出又豈是一件易事，因為今次的敵人會是比鐵球更強的機動戰士RM-79-吉姆，他們裝備有量產型的BEAM系兵器，若不小心一點便很容易被他們擊落。



◆今仗的敵人是吉姆，性能比鐵球更高，而且敵群的數量亦不少！



DEATH CRIMSON OX

GAMEX GAME DATA

發行商/製造商	ECOLE SOFTWARE
遊戲類型	STG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	8 BLOCK

對應 VGA BOX／對應 DC GUN

與前作完全不同 恐怖再現

無論是遊戲系統，以至畫面、音樂等全都有所改進，甚至可以說得上是續集中進步最多的遊戲。以下有兩張前作的遊戲圖片，各位不妨看看。

相信大家如果有留意SEGA SATURN的遊戲，相信各位對於當年《DEATH CRIMSON》這名字並不會太陌生了，《DEATH CRIMSON》當時的表現雖令不少人失望，但是今次的《DEATH CRIMSON OX》卻有著革命性的改變，完全扭轉當年的不濟，成為一隻不俗的射擊遊戲，如果有設GAME界續集最佳進步獎，相信《DEATH CRIMSON OX》定必是得獎大熱，如果不信不妨玩回《DEATH CRIMSON》和本集，你便會明白箇中的因由了。

遊戲模式

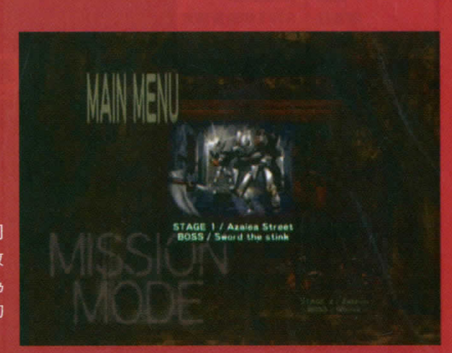
STORY MODE

沿著遊戲的故事進行的故模式，各位不會只是橫掃畫面中的敵人而已。



MISSON MODE

可以讓玩者自由選擇不同的版來玩，但沒有了遊戲的故事部分，純粹以射擊和反應為主。但每一版只有一次的CONTINUE 的機會。



BULLET MODE

這是一個限子彈的模式，起初共有十顆子彈（在畫面右下方有顯示餘下子彈數和共發子彈數），如果擊中有判定的物件（如果敵人和一些特定位置）便不會扣除彈數，每射失一發了，便會扣一顆子彈，不過擊中特定位置（有「HIT HERE」的地方）便會加回一定的數量，如果子彈用完或是體力被扣盡便會GAME OVER，不設這模式是不可CONTINUE ，是一個非常考技術的模式。





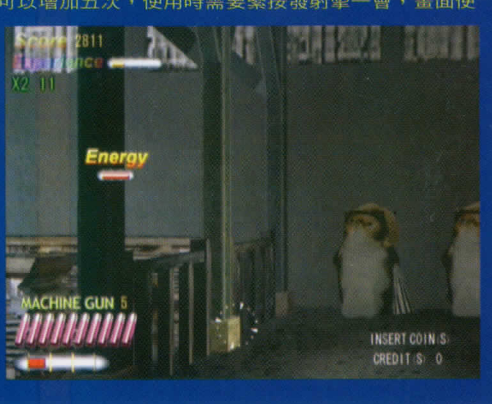
取得高位評價的方法

玩者在每一次過關時，皆會顯示玩者所取得的成績，而評價級別是因生命餘量、所得分數、命中率和擊倒敵人數等而決定，而在OPTION中所調較的難易度和生命計長度都是會影響所得分數，也就是說越高的難度和越短的生命計，在擊中敵人後所獲得的分數便越高，此外，當在槍中的子彈含量越小時，擊中敵人所得的分數也就越高了，而當生命值只餘下一格時，同樣能令所得的分數提高。



靈活使用機關槍

在故事模式中，如果擊中「HIT HERE」所指示的位置，便可以取得機關槍，每一處可以增加五次，使用時需要緊按發射掣一會，畫面便會出現一行能源棒，待儲滿後，便可以開放發射掣，主角自然會持續連發多槍（連發時間長久視乎能源棒有多滿），之後會扣除一次機關槍的使用次數，各位應好好利用。



前作的遊戲圖片





每關介紹

第一關－AZALEA STREET

基本上本關純屬是給玩者熱身的一版，敵人大多是獨自出現的，即使同時出現數名敵人，他們的攻擊亦非常地遲緩，所以絕對有足夠的時間把他們擊倒。此外，小心擊中途中無辜的市民，萬一擊中他們，可是會扣自己的生命值啊！



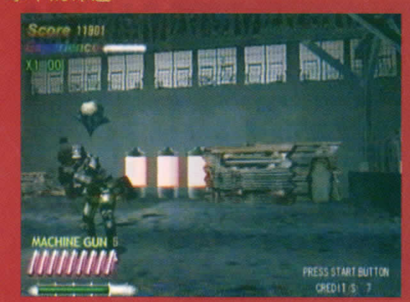
BOSS戰



本關BOSS是手提大劍的鐵甲人，而他的弱點便正正是他的唯一武器－一大劍，要有效擊敗他，必須要先看清楚他揮劍的方向，再對準劍的軌跡，只要成攻便能瓦解BOSS的攻擊之餘，還能給其重創。

第二關－倉庫

敵人全是奇奇怪怪的生物體，而無論攻擊的速度和密度也較第一關要快和高，所以我方攻擊一定要快，不能有所猶豫，否則便只有被擊中的命運。



BOSS戰



這關的BOSS是一隻機械甲蟲，要確實削去他的生命值，必須向著腹部攻擊，但他經常會以背部阻擋，而攻擊的機會便是他準備滾動攻擊前，及滾動中，相反，如果未能在成攻擊中滾動中的他，我方便會被他攻擊。當他被削去一半生命時，畫面便會有球形敵人出現協助BOSS。

第三關－布路比爾大學

這關要注意的是敵人中經常有不少平普通人在前後，所以千萬不要手快連射，否則便很容易連普通人也擊中，此外亦要小心一些敵人的遠距離攻擊，在途中有狸貓的擺設，是可以不停射它們來取分數的。



BOSS戰



本關的BOSS是一位女孩，她的實力並不如之前的強，只要小心她在餘下一半生命時發難，以高速作近身攻擊便可，她的弱點在心臟的位置。

第四關－沙漠

起初是在機場中戰鬥的，然後會乘小型飛機往沙漠去，在沙漠中只要小心突如其來的突擊，便不難應付，只要能冷靜應付便能很快前往BOSS處。



BOSS戰



本關的BOSS是突如奇來由上空跳下來，但出乎意料地容易擊敗，不用理會他的攻擊，只要集中火力向他的身軀攻擊，便能很快地擊敗他。

第五關－SMO研究所

這關的地點是在一所研究所內，在培養液中有不少奇形怪狀的生物，這兒的戰鬥並不算太長。



BOSS戰



面對這關的BOSS可以以先苦後甜來形容，起初並不能攻擊主體，必須等待四顆的小石其中一顆閃光時，攻擊閃光的一顆，重複以上動作便可，中途玩者是會乘上飛機作戰，不過難度反而增加了，因為飛上搖擺不定，使瞄準更為困難，但當BOSS的生命值餘下一半時，主體便正式活動，不過只要對著正中心狂轟，一瞬間便可把他擊敗。

第六關－剎浮的遺跡

這關一開始是會對著一名古怪的敵人，他的弱點是會不斷改變的，必須看畫面的顯示才可，此外，本關更遇上一些不少BOSS級對手，必須小心應付才可。



BOSS戰



這關的BOSS像是一隻巨大蜘蛛，前後共要戰鬥三場，弱點是在頭部，要擊敗他亦絕非易事，因為他的移動速度異常地快和會遠及近距離攻擊，唯有一見到頭部露臉時，馬上狂轟。





要數WonderSwan Color近期大熱之作，首選自然是SQUARE的《FINAL FANTASY II》，但遊戲終究也是舊雨新知，難道近期已經沒有更值得留意的漏網之魚嗎？我想絕對不是，因為今期為大家揀來的《HUNTER × HUNTER ～各自的決意～》就已經是其中之一，遊戲除保留了原作一份天馬行空的世界觀外，更補充了原作許多空白的地方，雖然說到底遊戲只是小眾的趣味，但與其用上另一個版本的攻略來冒名頂替，我想這款作品會更有一攻的價值！

PROLOGUE

HUNTER：

窮畢生去追尋那些貴重且難以到手的物品
得到這個世界中最大的財富的高尚職業
因此要取得這個資格，就必須要在嚴苛的考試中合格
有說好不容易才來到考試會場的人，在一萬人中只有一個
而到達考試會場並合格的新人，則三年中才有一個
挑戰獵人（HUNTER）考試的小岡、基路亞、古勒比加、尼奧里奧
衝破了鑑別資格的種種難題
在獵人考試中合格
取得了獵人的執照

可是，四人卻不知道
獵人的考試其實還未完結……









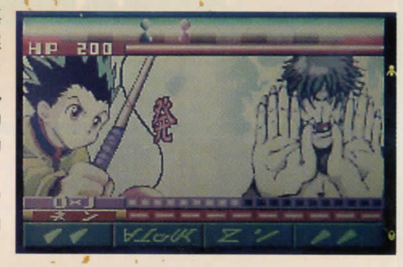


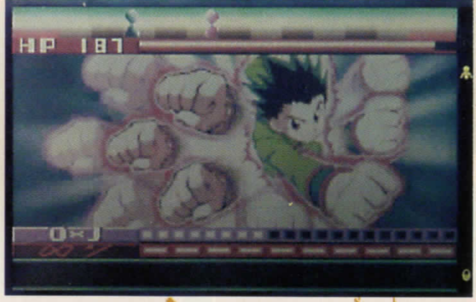


戰鬥 × 技巧

在故事的初期，由於每位主角未學會『念』，所以『念』一項除了有先制攻擊的效果之外，對於整個戰鬥過種也不會有太大的影嚮。至於『氣』會每一個回合增加一格，受傷的時侯則會增加三格，你既也可以用『錬』來倍增現有的『氣』，又或者可以用上『念』的空間來增加『氣』的儲存量。

至於不同程度的『念』，其實就好比不同特徵的能力，雖然不可以和實用性混為一談，但內裏卻和命中率、攻擊力、速度也有數不清的關係，其中『念』的層面越低，攻擊力和速度以外的能力會下調，相反，層面越高，命中率和速度以外的能力則會增加，最重要是視乎當時的環境和情況，總之用得其法。





◆在近距離的情況底下向對手發出攻擊，除可以施予痛擊之外，更可以收轟開對手之效，令對手強制退後一步，增加對手RING OUT的壓力，達到『越急於前進、所受的攻擊就越大』的心理狀況

念能力	效果
絕	解除念的狀態，增加回避率和命中率
纏	同時強化攻擊力和防禦力
凝	能夠在三個回合之內，看穿對手的一舉一動
隱	同時兼備『絕』和『纏』兩種特性
半	將命中率變成百份之五十
前	行前兩步進行攻擊
遠	攻擊後退後兩步
止	在三個回合之內，化解被對手轟開的攻擊
活	恢復百份之三十的體力
円	擴大纏的範圍，將命中率增加至百份之一百
發	純粹由念所化成的攻擊

序章

在獵人考試中合格的小岡・費格斯（ゴン＝フリークス）、古勒比加（クラピカ）、尼奧里奧（レオリオ），為了找回在比試中突然棄權離開的基路亞・左魯迪古（キルア＝ゾルディック），他們來到了基路亞的家古古魯山（ククルーマウンテン），經過重重障礙，他們終於再次和基路亞重聚，一起離開古古魯山，繼續他們的冒險旅程。

尼奧里奧：「……那麼，現在如何？」
基路亞：「我還未有決定，小岡你呢？」
小岡：「……唔，有是有的，但卻不知道從何做起。」
基路亞：「怎麼搞的，去吧！」
小岡：「但首要的是去找回一個曾照顧於我的人——卡爾多（カイト），我想把失物交還始他，還有更重要的……就是找出畢索加（ヒソカ），還了在獵人測試中的『恩』！將那一拳和襟章也一拼還給他。」
基路亞：「好的，那你知道他身在何方嗎？」
小岡：「……唔，這個嘛……不知道……」
基路亞：「喂喂，那麼如何是好？」
古勒比加：「小岡，我知道。」
小岡：「真的嗎！？」
尼奧里奧：「喂，古勒比加你怎會知道的？」
古勒比加：「是畢索加他本人親口告訴我。」
尼奧里奧：「在畢索加身上？喂，是不是在那個時候？」
古勒比加：「在測試後的講座，是那時……還有最後測試的時候，在比賽中，他突然向我說……

『……讓我告訴你吧！』畢索加在比試中途半端的一句，令古勒比加起了疑問『一些關於蜘蛛的事！』古勒比加發了呆

尼奧里奧：「所以你便讓畢索加棄權？」
古勒比加：「唔，難道畢索加與蜘蛛……我記憶所及並沒有向他提過關於幻影旅團的事……或許是他竊聽回來……說不定可能是由他人口中探聽回來的消息，總而言之，他確實知道我與旅團的事，因為蜘蛛是旅團的記號，只有和旅團有密切關係的人才會這樣稱乎其他團員，亦由於他的說話，所以才引起我的注意，於是在講座後，我便向畢索加追問，而他只說了一句……

『九月一日，我在約克薩城（ヨークシンシティ）等你』」

小岡：「九月一日，那豈不是半年之後？」
基路亞：「等等，約克薩城？那裏有甚麼？」
尼奧里奧：「九月一日……呀！那裏有世界上最大的拍賣會（オークション／AUCTION）！」
古勒比加：「對了，正確來說是九月一日至十日於約克薩城舉行，該處會雲集了世界各式各樣的寶物，許多人會慕名而來，在拍賣會上得到夢寐以求的寶物，成為世界上最有錢的地方！」
尼奧里奧：「……旅團也會到那裏？」
古勒比加：「說不定，但也有這一個可能，至少有五萬名與旅團有密切關係的人會來到那裏，所以那天畢索加應該會在此，找到他的話再聯絡小岡你吧！」
小岡：「唔！感激你！」
古勒比加：「……那麼，我也要告辭了。」小岡很突然「能夠與基路亞再次見面，看來我也可以功成身退了，而且要參加拍賣會需要花上一定的金錢，所以我決定由今天開始起以獵人的身份找一找工作。」
小岡：「……唔，古勒比加，我們在約克薩城見！」
尼奧里奧：「……那麼，我也該是時候回祖國去了。」
小岡：「……呀？連尼奧里奧也要走！？」
尼奧里奧：「沒錯，我還是放不下成為醫生的夢想，只要得到國立醫科大學取錄，用獵人的牌照便可以免除繳交高昂的學費，所以我要回國繼續進修。」
小岡：「……唔，你要加油啊！」
尼奧里奧：「喂！那基路亞你打算怎樣？」
基路亞：「我現時還未有頭緒，總之陪伴小岡左右吧！」
尼奧里奧：「是嗎？那麼……後會有期」
古勒比加：「遲些見……」

『九月一日，在約克薩城見』



小岡╳基路亞篇

～第一章～

No.001 『天空競技場』

尼奧里奧和古勒比加各自有了目的，轉眼間又要與小岡和基路亞道別。
基路亞：「轉眼間只剩下了我倆，之後怎辦？你不是決定了要進行特訓嗎？」
小岡：「甚麼特訓？我們不是去遊山玩水嗎？」基路亞露出一面無奈的表情，可惜小岡還未意會。
基路亞：「你……以為你現時的實力，真的可以報回一拳之仇嗎？莫說是半年後，十年後也不行！」小岡頓時無言而對。
「那……基路亞我應該如何是好？」
基路亞：「你現在這樣不行呢。」基路亞邊說邊想像，若然自己認真的話，說不定還可以。
小岡：「……呼！」
基路亞：「……甚麼？很可笑嗎？」
小岡：「唔，你弄錯了，我只是覺得基路亞真的很強。」
基路亞：「……甚麼？突然這麼坦白，人家會害羞啊！」
小岡：「我卻不可以準確地估計自己和畢索加於實力上的差距」
基路亞：「傻瓜！不要緊！我也是猜個大概而已，小岡你早晚也會了解到吧？只要累積更多經驗便會明白，不過強者有時也會懂得隱藏自己的實力，所以也不能夠單靠經驗來作準則，總而言之，畢索加看來是個相當之強的傢伙。」
小岡：「唔，我們還不是他的對手。」
基路亞：「這樣下去，我想半年後也無法報回一拳之仇，但普通的特訓又不中用。」
小岡：「唔……那麼該怎麼辦？」
基路亞：「呀！那處應該會有更好的辦法。」
小岡：「真的嗎？」
基路亞：「但你還有錢嗎？」
小岡有點不好意思：「……唔，其實已經花得七七八八。」
基路亞：「我也所餘無幾，但卻有一個既可以鍛鍊，也可賺錢的辦法。」
小岡：「那是甚麼？」
基路亞：「去天空競技場（天空鬥技場）。」

在飛行船的窗子前，基路亞：「到達了，這裏便是天空競技場所在的城鎮。」
小岡：「這個便是天空競技場？」
基路亞：「唔，一共有二百五十一層，高九百九十一米，是世界排行第四的最高建築物，我們就由這裏開始進行特訓吧！盤纏已經全部用在船票上，由現在起我們就由零開始，不變得更強，我們便不能賺錢過活。」
小岡：「嗯，要加油啊！」
基路亞：「起行吧！」

小岡跟著基路亞帶路來到天空競技場的**【報名處】（うけつけ／受付）**。
【接待員】（うけつけ）：「歡迎來到天空競技場！要報名嗎？請在這裏填上個人資料吧！」
小岡：「那便可以了嗎？好像有點似考試。」
基路亞：「但這個跟獵人測驗可謂完全不同，這裏沒有任何艱難的試題，而且任何人也可以參加，只要擊倒對手便可以。」
小岡：「只是這樣？」
基路亞：「勝出便可以晉級，挑戰更強的對手，而且比賽的報酬更會隨著你進入的層數而增加，是不是一個好地方呢？」
小岡：「果然是啊。」
基路亞：「那麼快些報名吧。」
小岡：「嗯。」
接待員：「……好，小岡先生你已經完成報名的程序，現在請你往**【競技場】（鬥技場）**那邊吧！」

甫踏入競技場，小岡才發覺原來會場是何等地大，而且多場比賽在同一時間進行，一時間，不同的映像盡現眼前，旁邊的基路亞卻一邊嘆息、一邊**【自說自話】（話す）**：「真令人懷念呢！一點也沒有改變。」
小岡：「哦？原來基路亞你已經來過？」
基路亞：「嗯，當年我只得六歲，身無財物被父親趕出家門，還說我要到達第二百層才可以回家。」
小岡：「第二百層！？」
基路亞：「那時要到達第二百層，足足花了我兩年多的時間」小岡心想基路亞當年雖然只得六歲，但也要花上兩年時間，看來殊不簡單「要挑戰畢索加般級數的對手，恐怕非要到達二百層以上不可，所以要快點到達第二百層，對嗎？」
小岡：「嗯！」
廣播（アナウンス／ANNOUNCE）：「……參賽者小岡，請到E組擂台，你的比賽馬上便會開始。」
基路亞：「喂，小岡你要開始比賽了」小岡突然緊張起來「小岡，放心吧，沒有問題的，這樣的對手，我肯定你可以勝出！」
小岡：「我明白了，我會加油！」然後一鼓作氣地跑向擂台。
廣播：「請參賽者小岡踏上擂台。」
參賽者：「……甚麼？竟然是個小鬼，喂，小朋友要棄權回家便趁早了。」
小岡：「怎可以？那麼便喪失了遠道而來的意義。」
參賽者：「……不知死活。」
廣播：「這一層擂台是用來判斷參賽者的實力，請你們在比賽中全力以赴。」

參賽者：「放心，我一記便可以勝出。」
廣播：「那麼比賽正式開始！」

戰鬥部份

進入天空競技場的第一場戰鬥，雖然未學會使用『念』，仍然未能夠完全發揮戰鬥的系統，但由於對手實力不足，所以只要你沒有後退導致出界(RING OUT)的話，用任何距離的攻擊也可以湊巧，不過若想速戰速決的話，最好的方法還是先用『錬』儲存一定數量的氣(オーラ／AURA)和『念』才上前進行攻擊。



參賽者：「……嗚啊！」小岡輕輕一推，便把參賽者轟至老遠的觀眾席。
基路亞：「好」
小岡：「行了！」
工作人員（かかりの人）：「參賽者小岡你可以通往第五十層了。」
小岡：「是的。」
廣播：「參賽者基路亞可以前往擂台了。」
基路亞：「接下來便是我了。」
參賽者：「……甚麼？竟然是個小鬼，既然是個小朋友就讓讓你吧！」
基路亞：「沒有這個必要。」
參賽者：「哼！反被人輕視呢！」

戰鬥部份

情況基本上和小岡的類同，但如果要一擊即中，最好採取埋身搏鬥，普通程度的攻擊已經可以輕易致勝。





參賽者：「……嗚啊！」參賽者立即應聲倒地。
小岡：「行了！，果然是基路亞！！」
基路亞：「輕而易舉。」
工作人員：「參賽者基路亞原來你曾經到過第二百層，看來狀態保持得不錯，那你之後就往第一百八十層吧！」
基路亞：「到第五十層便可以了，我想慢慢地晉級。」
工作人員：「原來是這樣，那麼請你之後往第五十層吧！」
基路亞：「喂，讓你久等了。」
小岡：「只能夠到達第五十層。」
基路亞：「到達第二百層之前，會有更多更強的傢伙，所以我才不想一次過往第一百八十層，更可況和小岡你一起晉級會更加有趣呢！」
小岡：「多謝你！」
基路亞：「那麼我們向第五十層進發吧！」
觀眾：（かんきゃく／觀客）：「那裏又有一個小鬼獲勝！！怎麼搞的！？」基路亞回頭一看。
廣播：「B組由早哲（ズシ）選手勝出！」
早哲：「押忍！」
基路亞：「……哦，那傢伙也一口氣晉升至第五十層？」
小岡：「說不定早晚會在競技場上碰頭呢！」
基路亞：「嗯，遲些再算，走吧！」
小岡：「到哪裏？」
基路亞：「距離下一個回合的比賽尚有一段時間，到**【報名處】**走走吧，去提取我們剛才一戰的報酬。」

No.002 『錬』

小岡：「嘩，很多人呢！」
基路亞：「平均每日有四千人次來參加比賽。」
小岡：「四千人！」
基路亞：「喂，看看，是剛才的那個傢伙。」
小岡：「真的嗎？」
基路亞：「為甚麼他會來這裏呢？」
早哲：「押忍！初次見面！」
基路亞：「嗨！」
早哲：「我叫早哲，兩位是？」
基路亞：「我叫基路亞。」
小岡：「我叫小岡，多多指教！」
早哲：「看過了剛才的比賽，很厲害啊！」
基路亞：「過獎過獎，你不是也一口氣晉升至第五十層嗎？」
小岡：「是啊，大家也一樣。」
早哲搖頭道：「不，我的功夫還未到家，不知道兩位究竟師承何派？我屬於心源流拳法！！」
兩人異口同聲：「沒有……我們沒有學過甚麼拳法。」
早哲：「啊？無師自通已經這麼厲害……確實令我有點驚訝，我果然還未到家。」這傢伙到底搞甚麼？
一位架眼鏡的中年漢迎面而來：「早哲！幹得好。」
早哲：「代師傅！」
中年漢：「我說的你也全收了。」
早哲：「押忍！太過獎了……代師傅，你的襯衣從褲子褪了出來。」
中年漢：「不好意思」收回了狼狽的樣子後「那邊是？」
早哲：「是小岡先生和基路亞先生。」
中年漢：「初次見面，我叫阿永（ウイング）。」
小岡、基路亞：「押忍！」
早哲：「我的代師傅雖然外表不修篇幅，但其實卻深藏不露……而且對訓練也相當之嚴格。」
阿永：「沒想到除了早哲之外，這裏還會有其他小朋友來參賽，你們為甚麼會來這裏？」
基路亞：「我們只想變得更強，但又身無分文，所以便來這裏找點兒零用錢」
小岡：「基路亞已經有一次經驗了。」
阿永：「原來如此，能夠來到這裏，你們確實有點兒本事，但也請你們多多保重！」
小岡、基路亞：「押忍！！」
【接待員】：「是小岡先生、基路亞先生和早哲先生嗎？」「……這個便是剛才比賽的獎金」
小岡：「每人有一百五十二元……」
早哲：「相等於一罐果汁左右的價錢。」
基路亞：「在第一場比賽不論勝負都只得這個程度已矣，但若然在之後一層敗陣的話便會一無所有，如果我們在第五十層的比賽中勝出的話，則可以獲得五萬元。」
小岡：「五萬元？可以拿到便好了。」
基路亞：「第一百層之後大概有一百萬。」
小岡：「哇！」
基路亞：「至於第一五十百層之後更會高達一千萬元。」
小岡：「一千萬元！？基路亞你不是曾經到過第二百層的嗎？那筆獎金呢？」
早哲表現非常震驚：「第二百層？」
基路亞：「已經是四年前的事，自然用得一乾二淨吧，更何況我已經全部用在糖果身上。」
小岡：「糖果……到底在第二百層中勝出究竟有多少獎金？」
基路亞：「唔……其實我也未算正式通過第二百層的比試，所以實際數目我也不大清楚，單以第一百九十層的那場比試來計，大概有二億元獎金吧。」小岡心裏想究竟這四年來，基路亞吃的是甚麼糖果，竟然要用上二億……
「總而言之，我們還是趕往下一場比賽吧！」
早哲：「我們一起去**【等候室】（ひかえ室／控え室）**好嗎？」
小岡：「當然可以！！」

基路亞：「坐在這裏等候下一場比試吧！」
小岡：「……哇，看來好像高手雲集呢！」
基路亞：「喂，這層的傢伙還不是你的對手，你一定可以輕易出線。」
小岡：「真的嗎？」連早哲也認為基路亞一說太過張揚了。
廣播：「之後的比賽是基路亞選手……」
基路亞：「哦，叫我了」
廣播：「另一邊是早哲選手，請到A組擂台集合。」
基路亞：「碰巧我的對手竟然是早哲。」
顯得有點無奈的早哲：「……押、押忍！請指教！」
基路亞：「抽籤方面出了問題嗎？唯有之後努力些吧！」
早哲：「小岡，那麼我要出場了。」
小岡：「兩個也要加油啊！」
基路亞：「小岡，我先行一步在第六十層等你！」聽完了這番話，早哲一下子變得更沒精打采。
廣播：「讓各位久侯了！！接下來是一場矚目的賽事！是少年選手的比拼！但並不表示可以比下去，因為兩位選手也是由第一層，一下子晉昇至第五十層。其中一位選手基路亞的身法更叫人看不到似的，只是輕輕一碰便將對手輕易地擊倒！至於另一邊的選手是使用拳法的早哲，他同樣只是用上漂亮的一擊便將對手擊倒！請各位在賽前來過投票預測吧！」觀眾按動投票掣「……有了結果，看來支持早哲選手的人比較多」基路亞有點不是味兒「難道是使用的拳法較多人認同？」早哲也知道觀眾的取向惹怒了基路亞「究竟觀眾的眼光有沒有看錯？一場矚目的比賽現在正式開始！」
早哲：「……押忍！」
基路亞：「……他的架式果然是無懈可擊，絕非一兩天的成果，不過我也並非善類。」

戰鬥部份（第一部份）

往後三場戰鬥也絕對不能掉以輕心，因為錯誤地

作出攻擊，早哲所反撲的威力便會更大，因此開始時應該盡量與他保持於中距離或以外（一格射程），待『錬』儲存足夠數量的氣後，才向他作出致命的一擊，即使走運被他避開或擊中，也可以將受傷的程度減至最低。



早哲：「……喝啊！」基路亞輕輕的一記手刀便將早哲重擊倒地。

廣播：「啊！基路亞選手漂亮的一記CLEAN HIT！」

基路亞：「我打算直至第一百五十層也是使用同樣的招式。」

廣播：「倒下的早哲選手，還可以繼續戰鬥嗎？」

基路亞：「一記已可以了，傻瓜……」可惜話未說完，意想不到的事情竟然發生在眾人眼前。

廣播：「哇！早哲選手再次站起來了！」

早哲：「……押忍，沒有問題，還可以的。」

廣播：「早哲選手作出還可以戰鬥的宣言，比賽繼續！！」基路亞還以為是自己的手下留情，殊不知事實卻並非如此。

戰鬥部份（第二部份）

『這次應該可以了吧！』基路亞心裏想著。

廣播：「早哲選手再次倒下！」可惜說是遲、那是快，早哲很快又再次站起來。

「不是！他又再次站立來了！」基路亞知道同一的招式似乎不太中用，究竟他的身體是甚麼構造？即使是輕輕擦過，也足以令他昏倒下來才是。另一方面，早哲也驚嘆基路亞的速度和攻擊，發現實力上與他之間的距離。



「這樣不行，看來要用上那一招」基路亞立即感到有點不對勁，這種感覺就好像由他的哥哥伊路米（イルミ）身上所散發出來般，嚇得基路亞發了呆。

廣播：「究竟發生了甚麼事！？基路亞突然向後退！」

突然間，在遠遠的觀眾席上傳來由阿永喝道的聲音：「早哲！」基路亞沒有聽錯，是早哲師傅的聲音，但為何會和由早哲身上發出的一模一樣呢？

早哲：「……剛才對不起！！」這一著，令基路亞對早哲所想的更感興趣。

廣播：「突如其來且非比尋常的一聲，令到整場比賽突然間中斷了下來，既然現在已經平伏，比賽可以繼續！」

戰鬥部份（第三部份）

早哲：「……喝啊！」基路亞終於動了肝火，狠狠一擊將早哲轟出場外。

廣播：「噢！基路亞選手的攻擊直截了當地擊中對手！早哲選手只能夠堅持到這裏實在太可惜了！今場比賽由基路亞選手勝出！」

小岡：「好了！果然是基路亞！不知道早哲那邊怎樣呢？看來基路亞最後也非常緊張……是他太在意的原故？」

廣播：「……小岡選手，請到E組擂台開始比賽」

小岡：「啊！接下來到我了！我也要加把勁！」

廣播：「緊接著也是一場矚目的比賽！由少年選手小岡。」

戰鬥部份

由於只是應付嘍囉的關係，所以需要注意的事項也不多，用最基本的方法也可以湊巧，但仍切忌被對手有機會可乘，將你迫入死角，否則多弱的對手也有反敗為勝的機會。

參賽者：「……喝啊！」繼續以一擊的姿態將對手擊倒。

廣播：「今場比賽由小岡選手勝出！」

小岡：「好！這樣便可以與基路亞一起晉級了！」

接待員：「請你往【報名處】提取報酬後便可以進入第六十層。」

小岡：「……基路亞究竟去了哪裏呢？倒不如我先行一步吧！」小岡決定先到達報名處。

接待員：「……這些便是剛才一場的獎金。」

小岡：「謝謝！嘩！竟然有六萬元！果然是第五十層，和第一層完全不同……啊？基路亞！這邊啊！」基路亞沒有任何反應似的「看！我取得了六萬元！基路亞你呢？」

基路亞：「……唔。」

小岡：「……怎麼了？」

基路亞：「……我遇上了一點麻煩。」

小岡：「……是不是和早哲的比試？這樣說，早哲豈不是很強？」

基路亞：「……唔，那又不是」小岡有點不明所以「他很有潛質，將來必定會很強，雖然以我現在來看，他無疑是錯漏百出，但卻不可以輕易獲勝，為甚麼受了多次重擊，他還能夠站起來呢？而且他更突然改變架式，發出一種與我哥哥同樣的感覺」聽後連小岡也開始感到奇怪「雖然我不明箇中的原因，但肯定是那種感覺，定必是某種技倆！」

小岡：「難道早哲懂得使用和你哥哥一樣的技倆？」

基路亞：「……在比賽後，我聽到了早哲和他師傅的對話

早哲：『對、對不起，代師傅！』

阿永：『我早已經說過，早哲！還未可以使用錬（レン）』

早哲：『對不起！因為基路亞實在太強了……所以……』

阿永：『有爭勝之心並非一件壞事，但也要放遠目光，你的目標不是天空競技場的頂層嗎？被眼前的勝利沖昏了頭腦，只會發揮不到自己的能力。』

早哲：『押忍！』

阿永：『你要在這層連輸千次。』

早哲：『押忍！』」

小岡：「錬和頂層……」

基路亞：「小岡，我想改變一下計劃，為了知道錬到底是甚麼一回事，我決定以頂層為目標！」

小岡：「唔！」其實一開始，小岡已經有了這個打算。

如是者，小岡和基路亞便一口氣到達了第九十層。

No.003 『念』

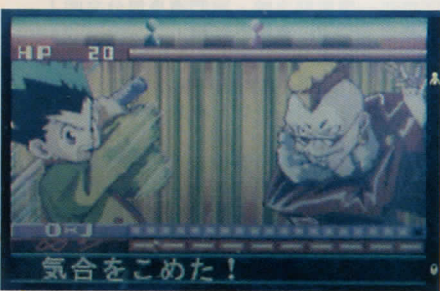
廣播：「緊接下來是少年一輩的比賽！他便是全部以技術性擊倒對手的基路亞選手！」

小岡：「基路亞勝出了便可以到達第一百層！」

基路亞：「讓你久等了。」

戰鬥部份

仍然是嘍囉的份兒，只要前進採取埋身博擊的戰術，要一記擊潰對手應該沒有太大問題。





參賽者：「……喝啊！」基路亞又一擊取勝了。

小岡：「好！果然是基路亞！」

廣播：「之後也是全部以技術性擊倒對手的小岡選手！」

小岡：「接下來到我了，好！」

基路亞：「小岡，不要令我失望。」

廣播：「比賽開始！」

戰鬥部份

可以用上同樣的戰術，但由於小岡遠程攻擊方面也兼顧得到，所以不妨先儲氣，待有足夠的氣力才和對手正面交鋒。

參賽者：「……喝啊！」小岡輕輕一掌又再次將對手彈出十萬八千厘外。

廣播：「有了結果，繼續由小岡選手勝出！兩名選手同時晉級至第一百層！」

基路亞：「好！」

小岡：「接著便是第一百層！」

工作人員：「請你們到第一百層那邊吧！」工作人員已經為他們安排了獨立的房間

「這個便是到達第一百層後，給選手入住的房間，請你們慢慢享用！」

小岡：「哇！可以免費享用酒店般的房間呢！」

基路亞：「你怎能這麼說，只要你一旦敗陣下來，降級至一百層以下，你便不可以再享有這些待遇，雖然我們直至現時為止仍然能夠輕易地取勝，但超過了第一百層後，對手的實力亦會有所不同，因為由第一百層開始，獎金和待遇會逐步

昇級，所以大家也希望力保不失，避免降級至一百層以下，正因為這樣，對手會更加不擇手段，掉以輕心的話會費上更多的時間，你要小心啊！」
小岡：「唔！明白了！」可是，小岡和基路亞依然未逢敵手……
參賽者：「……嗚啊！」小岡又把拚命護級的對手一口氣了結。
廣播：「有了結果，小岡再次以技術性擊倒對手！和基路亞選手同時晉級至第一五十百層」基路亞才發覺自己的擔心是多餘。

接待員：「來到第一百五十層，獎金也相應地提高，所以閣下的全部獎金，已經存入了指定的銀行戶口，這個便是你們的存摺」
小岡：「哇……我從未見過如此巨額的金錢……回想起一個星期之前，我們還身無分文呢！」
基路亞：「……真有點氣憤！」
小岡：「哦？」
基路亞：「我第一次來的時候，要花上兩個月才可以抵達第一百五十層，現在小岡你只是花了一個星期便行了。」
小岡：「但你當時不是只得六歲的嗎？」
基路亞：「也可以這樣說。」
小岡發覺有點不對勁，立轉過了話題：「剛才電視直播早哲的賽事。」
基路亞：「我也看到，他還在第五十層呢！」
小岡：「基路亞不是說當時有種奇怪的感覺……到底鍊是甚麼東西……」
基路亞：「唔，再晉級的話說不定會遇上這類對手。」
小岡：「直接問問早哲不是更好嗎？」基路亞立即靜了下來「既然今日又沒有比賽，不如向早哲問過明白吧！」

為了求過明白，二人來到了**【報名處】**、**【看看】（見る）**早哲究竟在不在。
小岡：「哦，有了！早哲！」
早哲：「是小岡先生和基路亞先生！你好！久違了！」
基路亞：「其實我們有些事想向你問過清楚。」
早哲：「是甚麼？」
基路亞：「在比賽之後，我聽到你和你師傅的對話。」
早哲：「哦！？你聽到甚麼？」
基路亞：「他好像提及過甚麼鍊似的。」
早哲：「哦！是鍊」
基路亞：「是了，可不可以告訴我們關於鍊的事？」
早哲：「沒有問題，我將我所知的都告訴給你吧！」
基路亞：「真的嗎？太好了！」
早哲：「鍊其實是『四大行』（ヨンタイギョウ）之一」
小岡：「四大……行……」
早哲：「至於所謂四大行便是要提高『念』，而鍛鍊念則是理解所有格鬥技的基本」對於早哲的說話，小岡和基路亞似乎半句也摸不著頭腦「知『纏』、明『絕』、經『鍊』、至『發』……以上總括來說便全是『念』的修行！就是這樣！」
基路亞：「完全不明白！」
阿永：「早哲！」
早哲：「……糟了！」
阿永：「你由何時開始懂得教導別人？」
早哲：「呃……」
阿永：「小岡先生、基路亞先生，與其略知一二，倒不如不知……」
基路亞：「你的意思是一知半解吃大虧吧？但我想的卻是事實的全部，我更想知道哥哥之所以強大背後的秘密！」
阿永：「……你的哥哥也懂得使用念嗎？」
基路亞：「嗯……現在告訴我吧！反正沒有你，我也會自己查過明白，但我不單止要略知一二，而且更要完完整整理解事件的全部，若肯將你所知道的告訴給我，以後我便不再需要記著那些三腳貓般的功夫。」
小岡：「我也求求你！」
聽後，阿永思量了片刻，神情顯露出有點進退兩難，然後用沈重的聲音道：「我明白了，不如來我的酒店再說吧！」

阿永：「所謂念，就是『燃』起內心，亦即是意志的力量！至於四大行便是由訓練加強意志的過程，其中『點』是將心意集中於一點，確認自己所見的目標、『舌』就是由口說出想法、『鍊』便是加強意志、而『點』則是將一切化為行動。在那個時候，基路亞便是被早哲輸不得的鍊所壓倒」基路亞仍然略有懷疑「……不相信嗎？就讓我來示範一下吧……基路亞先生，由現在開始，我會有殺你的念頭……可以嗎？」這一說令小岡有點錯愕。
基路亞毫不躊躇地道：「……哦？好吧，因為你沒有理由殺我。」
阿永：「那麼我便從頭開始，首先是將心意集中……點」阿永運起了內勁，房內頓時鴉雀無聲「之後是舌，將念頭用口說出來，基路亞先生『殺了你』」初時基路亞並沒有感到半點不妥，但很快阿永身上便突然發出一股強大的殺氣，令基路亞馬上怔著了，就連在旁邊的小岡，也感到一陣奇怪的感覺，不一會兒，奇怪的感覺開始散去，阿永才抒了一口氣「……覺得怎樣？」小岡才發現奇怪的感覺已經消失得無影無蹤，同時更發現基路亞不見了，原來基路亞被嚇得躲進了天花板上的角落，還以為阿永來真的「……沒有大礙吧！基路亞先生。」基路亞仍然表現得有點緊張「如何？剛才的便是鍊，鍊就好比意志，只要鍊越強便可以使出『發』，以氣勢致勝則可不動而嚇倒對手，所以才可以發揮虛張聲勢的效果，但鍊也可能令人越來越固執，喪失了將錯誤糾正過來的能力，因此若用意不專，最好就不要勉強，你們也好、早哲也好，現時還在鍛鍊心意的初期，若然要學習燃，現階段還是請你學習點較好，只要學習了點，就不會被對手的氣勢所壓倒……而我可以說的亦只有那麼多，如何？」
小岡：「……啊，真的很感激你！」聽罷基路亞才願意從天花板上跳下來。
阿永：「那麼由現在開始便要努力啊！」
小岡：「知道！那麼失陪了！」告別後，小岡和基路亞便離開了房間。

在路上『……啊？阿永先生所說的……是謊話？』小岡的反應很大。
基路亞：「應該沒有弄錯，雖然有些說法頗為合理，而且阿永剛才所使出的也全是真功夫，但始終有些地方仍然解釋不到……那便是早哲頑強的耐力。和我比賽時，無論擊倒他多少次，他也可以再次站起來，令我有點動氣，最後更迫使我認真了起來。」連素來自視甚高的基路亞，也可以令他一下子認真起來，小岡也為之而詫異，說罷，在基路亞的腦海又再次浮現了比賽當日的情景……

廣播：「哦！早哲選手又再次站立來了！」
早哲：「……啊……」基路亞雖然心頭出現了一串疑問，但很快他又向早哲作出了第二輪攻擊，早哲接著應聲而倒。
廣播：「早哲選手被轟出場外了！沒有玄虛，是實實在在的一擊必殺。」基路亞知道今次出手實在太重，但惡怖的事情沒完有了，因為早哲又再次站立來了。
早哲：「……啊……」
廣播：「哦！站立來了！早哲選手果然厲害！不過裁判已經中止了比賽！塵埃已經落定，今場比賽已經決定由基路亞選手勝出！」
至今仍然不敢相信事實的基路亞：「一定還有些甚麼隱瞞著沒有告訴我們，那種頑強的鬥志絕非一般普通的意志所能夠達到的程度，一定還有其他秘密！」
小岡百思不得其解：「秘密……為何他不肯告訴我們呢？」
基路亞：「……大概是阿永不能告訴我們，或許是不想我們到達頂層吧！」
小岡：「或許吧，看來早哲也很想到達頂層呢！」
基路亞：「到那裏之前，有甚麼也說不定，現時我們要一口氣到達第二百層！」
小岡：「嗯！」

No.004『看不見的牆壁』

為了晉級至第二百層，小岡和基路亞的戰鬥又繼續開始，而且過了不久就已經到達第一百九十層。
廣播：「是矚目的賽事！直至現時為止仍然以技術性擊倒全部對手的兩名參賽者！只要再勝出一個回合便可以挑戰第二百層！首先是基路亞選手。」

戰鬥部份

參賽者：「……嗚啊！」基路亞繼續以迅雷不及掩耳的動作，用手刀將對手擊倒。
小岡：「行了！果然是基路亞！」
廣播：「又被打發了！基路亞選手可以晉級至第二百層，接著便是小岡選手的比賽！」
小岡：「好，我也要加油！」

戰鬥部份

參賽者：「……嗚啊！」一掌，小岡又一掌將對手擊倒了。
廣播：「完了！小岡選手可以晉級至第二百層！」
小岡：「好！」

如是者小岡和基路亞便繼續向第二百層進發。
基路亞：「來到了，終於到達了第二百層。」
小岡：「第二百層究竟是個甚麼樣的地方呢？」
基路亞：「唔，我之前也沒有來過，總而言之，去看看就自然會一清二楚。」
小岡：「唔！去看看！？」
突然間，有股奇怪的感覺從小岡和基路亞的心頭上湧現，令到兩人不能夠繼續前進。
小岡：「基路亞……」
基路亞：「……為何會沒有踏上這條路呢？」
小岡：「為甚麼呢……好像進入了有魔獸棲息的森林般。」
基路亞：「只有再向前行……去吧，就現在去吧！」說罷基路亞試圖再進一步，可惜卻被那種感覺截住了，小岡也是一樣，令他們不想繼續前進「是殺氣！是衝著我們而來的殺氣！喂！你究竟是誰！在前面的人現身吧！」赫然，在小岡和基路亞面前，竟然出現了一位少女，是第二百層的接待員「是小岡先生和基路亞先生，前面便是接待處，請在今日之前登記參加第二百層的比賽。」
小岡：「這股殺氣並非來自那個少女。」
基路亞：「不清楚，但她身上沒有殺氣。」
接待員：「還有，由這層開始，獎金會沒有了，因為賽事會純粹為了名譽而戰鬥。」
基路亞：「小岡，那女的身後！」此時，有一個

身影由牆角緩緩移出。
小岡：「……哦！」
小岡、基路亞異口同聲道：「畢索加！」接著小岡搶先問：「畢索加！？幹嗎你會在這裏！？」
畢索加：「很奇怪嗎？我酷愛戰鬥，而這裏是嚮往戰鬥的人的集散地，所以該是我問你們『為甚麼會在這裏？』」
「當然，這個並非巧合，我早在等著你們呢！你們的一舉一動我早已瞭若指掌，不過我倒沒有料到你們會來天空競技場，不過無論如何，作為前輩的我有一個忠告可以給你們，距離你們來到第二百層，還早了一點。」說罷畢索加一邊伸出了左手，一邊運起了勁似的，小岡和基路亞又再次被感覺制住了。
基路亞：「殺氣果然是來自他！」
畢索加：「總之你們現在要踏足這層太早了，你們的實力仍有不足，由第一層重新再來吧！不管怎樣，現在太早了。」
基路亞：「不要開玩笑！好不容易才來到這裏……」這邊廂，基路亞的話還未說完，畢索加將殺氣再進一步地加強，基路亞全身傳來一陣非常不安的感覺。
畢索加：「過不了的，過不了的！」小岡和基路亞完全說不出半句話來，心裏只想著不行，身體亦不聽使喚似的，更談不上要繼續向前，究竟這是甚麼來的？



突然在兩人背後傳來阿永的聲音：「你們兩個不要再作無謂的行動，在他的念前，你們根本孤掌難鳴。」
小岡：「是永先生！」
阿永：「現時你們有如在嚴寒下赤膊，但還未知道為何凍得要命一樣，與其要身心繼續勉強下去，你們很有可能會被殺。」
基路亞：「這就是燃！？好說謊啊！只是畢索加說了句『過不了的』！？」
阿永乾脆的道：「是，那是謊話，正確來說，是一個不想被看見的謊話，對嗎？」
基路亞：「果然是。」
阿永：「我要告訴你們兩人真正關於念的一切，但要先離開這兒。」
小岡：「接待的那位小姐！」
接待員：「是。」

小岡：「若果不能在今日之內登記，那會怎樣？」
接待員：「對了，小岡先生便要由第一層重新開始，但……由於基路亞先生曾經缺席，所以假如今次也缺席的話便會作無意參賽論，終身也不能夠參賽。」
小岡：「現在是晚上八時二十分……距離今日還有不足四個小時。」
阿永：「暫時離開吧，現時你們也拿他沒辦法。」
基路亞：「我們能夠在今日之前學懂念嗎？」
阿永：「那便要看你們一場造化。」
基路亞：「……明白了」說罷就由第二百層離開了，二人到達了阿永酒店的房間。

示範過後，阿永：「……讓我來告訴你關於念的一切，之前曾經提及過燃（ネン），只不過是徹底由心開始鍛鍊的方法，其實正確來說是『念』（ネン），也是指由身體散發出的生命能源氣（オーラ／AURA）……而能夠自由地操縱氣的能力，我們便稱之為念。雖然每一個人身上也會發出微弱的氣，但大部份的人也不能控制氣的流失，所以便有將氣留在體內的技倆，稱之為『纏』，學會了後，身體更會比起普通的人強壯。而『絕』便是斷絕氣的流失，能夠消除憂慮及治療疲勞，迅速地恢復體力。至於『練』則是產生平時以外的氣……」阿永突然在中途停了下來，然後運氣，殊不知這個動作早已驚動了小岡和基路亞「如何？覺得怎樣？」
基路亞：「唔，不知從何而來的……有點壓迫感。」
小岡：「……但沒有半點不妥。」



阿永：「沒有半點不對勁的感覺，因為我沒有半點傷害你們的意思」基路亞和小岡的說話令阿永嚇了一跳，雖然只是皮毛，但他們也一樣察覺得到，令阿永肯定了他們優厚的資質「請你們再了解一次，氣是從人體內釋放出來的能量，所以用於人的身上是最有效，不論動機是好是壞。假如心懷不軌的人向毫無防備的人作出攻擊，單單用氣便可以殺人於無形」小岡開始明白畢索加為何老是阻撓他們前進「亦因為這樣，要避免受懂得使用氣的人所襲擊，保護自己的唯一方法，就是學懂念，用上纏來防守，以自己的氣來抵禦對方的氣，要不然，只會粉身碎骨」阿永邊說邊運起氣，手上接觸的牆一瞬間就凹陷了，令小岡嚇了一跳。

No.005『畢索加的條件』

「……只要懂得操縱氣的方法，任何人也可以使用念，不過終究也要看看使用者的資質，但這種潛能往往只能夠潛伏於體內，所以要成為念能力者，就必須要喚醒潛伏於體內的潛能，至於喚醒潛能的方法主要有二：第一、慢慢地喚醒；第二、強行引發，讓我說明一下，早哲所採用的是較慢的一種，但由於早哲悟性高，而且又肯努力，所以不消半年已經學會了纏，以較慢的一種來說，已可算進步神速。」
基路亞：「那不可以」
小岡：「唔，因為我和基路亞只剩下少於四句鐘的時間。」
基路亞：「但我們又想現在便可以破解畢索加的念。」
阿永：「那麼非要使用強行喚醒潛能的一種不可。」
基路亞：「但能夠趕得上嗎？」
阿永：「那便要看你們的造化，能否在限時之內學會將氣保留在體內的纏了，由現在開始我會將氣傳給你們，這個便是發。」
小岡：「……就像畢索加的一種？」
阿永：「沒錯，當然我這一種不會傷害你們，我





會留有餘地，但這種始終是一種粗暴的方法，所以你們要有一定的心理準備。」
基路亞：「沒問題，我有了心理準備。」
阿永：「那麼我會將氣傳給你們……你們考慮清楚了嗎，如果像早哲般的資質，三個月便可以學會，你們兩個說不定可以更快。」
基路亞：「……大概是多少？」
阿永：「依我所見，大概一個星期左右。」
基路亞：「可惜現在已經趕不上了」
阿永：「我明白，我想你們二人也是天才，但不用強行引發的一種似乎不行，真可惜！」
基路亞：「……如何？強行引發不是最簡單快捷的方法嗎？」
阿永：「不是，這種其實是被視為非正途的方法，萬一稍有差池……」
小岡：「但我和基路亞有優厚的資質，而且永先生又並非立心不良？」
阿永摸了一下頭：「……唔，是吧。」
基路亞：「所以我想問你，當初你為何要故事隱瞞，拒絕透露我們使用的方法？」
阿永：「……因為覺得有點可惜，你們全不知情便闖入第二百層，必然會受念的攻擊所創，你們知道嗎？在第二百層以上全部也是懂得使用念的對手」二人才恍然大悟「在比賽中，只有抵受得往念攻擊而生還的人，才可以在上面生存，所以二百層以上是完全不同的世界，單靠強壯的身體是不足以取勝，要身體、內心、念無一不達至最高的水平，沒有死的決心就更不可能，不過之後你們便會知道，身心方面也要有最低限度的準備……諸如此類、多不勝數，所以我想在事前你們清楚地知道，聽了以上的說話，你們仍願意用這個方法嗎？因為你們有這種資質，之後你們要心無雜念，你們的鍊……有決心接收了嗎？有心理準備克服這個考驗嗎……那麼現在要開始了！」
基路亞：「何時也可以。」
小岡：「對！請你開始吧！」
阿永：「我現在會首先將手接觸你們二人的身體」二人背後感到由阿永手中所散發出來的熱力，又像被推著似的，像看不見而柔性的力量搖擾身體，這種感覺加上千億萬倍的恐怖感便是基路亞哥哥的念！「我來了」阿永加強了力量，小岡和基路亞像是觸電般。
小岡、基路亞：「……呀！這、這便是……！？」
阿永：「這便是生命的能量——氣！你們的潛能已經被引發出來！看見嗎？」
小岡：「……啊！像蒸氣般，像水煲口噴出的蒸氣般！」
基路亞：「由身體湧出來！這樣豈不是很危險嗎！？」
阿永：「氣既然是生命的能源，任由其釋放出來自然會令人疲累，假如完全流失，你們更會站不起來」
基路亞：「那麼！？」
阿永：「好了？一邊想著把氣留住，集中精神，閉起雙眼，想像自己的形象，任何形態也可以！然後將氣像血液般運行全身，再將想像慢慢放緩，在身體完結，於四週形成一堵牆壁！如何？」





MINI GAME

為訓練自由地操縱纏而設的迷你遊戲，只要三十秒內，將氣保持和在正中央的部份，完成後念能力的層面和戰鬥時的體力就會同步地提昇。

小岡：「……行了！學會纏了！」
基路亞：「我也一樣！太好了！」兩人同時間運起了纏。
小岡：「永先生！做到了！」阿永露出了驚訝的神色，驚訝竟然有這樣的孩子。
「只是略加指點便學會了，真了不起……可是說實在，將來又很可怕！」「……你們到底有甚麼感覺？」
小岡：「好像身處溫和的黏液中。」
基路亞：「……唔，像穿著沒有重量的衣服似的。」
阿永：「請你繼續保持這種形態，習慣了後，就連休息的時間也可以使用纏」接著阿永便同樣運起了纏，小岡和基路亞迅即感覺到另一股氣「……這個是最後的測試，現在開始我會放出念，但今次我會帶有敵意，會傷害你們！沒有大礙的，要相信自己，假如你們還未引出潛能，在這種情況下，你們應該已經非常難熬。」
基路亞：「我現在開始明白永先生的說話，毫不知情便想衝破畢索加的念，我和小岡……就有如在嚴寒下赤膊，但還未知道為何凍得要命一樣。」
阿永：「好，現在開始可以放出念的話，換句話說，也可以衝破畢索加的念，去吧！」
小岡：「好！」
基路亞：「一定可以成功！」兩人的念繼續不斷提高……
畢索加感到有點異樣，心想似乎又是碰面的時候，果然小岡和基路亞已經站在廊下盡頭的不遠處「……歡迎光臨第二百層，看來你們已經有了對策。」小岡並沒有回答，繼續與基路亞衝破畢索加的念「似乎已經明白你們來這裏的理由了，是為了變得強，然後挑戰和我吧？」
小岡：「……但萬料不到你會在這裏出現，省去了不少功夫」畢索加露出陰森的微笑「稍為學會了纏便自滿，其實念很博大精深呢！」小岡感到一陣奇怪的感覺，沒錯，他感覺到畢索加的念正在逐漸增強「……嘿，放心吧！說清楚，我還未有意思和你開戰」聽罷小岡連牙關也咬緊了「但，如果你能夠在這層勝出一個回合的話……那時我便當你的對手吧！」說完畢索加轉身就走。
小岡：「可惡……」突然間原來廊下的另一邊已經站了好幾個人。
其中一位：「……啊，是新加入的？」
另一位則答道：「……嘿，看來是。」第三位卻抖擻的發出笑聲，小岡心想他們究竟是何許人？似乎第二百層的戰士。
「……嘿，看來他們也懂得」
「對吧！有趣。」
「……走吧！」說罷三人便離開了廊下……
小岡：「……去吧！」基路亞聽後便和小岡正式踏足第二百層……

to be continued……

下期預告

在天空競技場上，歸還了在第四次測試中欠下畢索加的襟章後，小岡和基路亞決定回鯨魚島小休一會，殊不知小岡的父親阿仁已經早在十年前，為小岡準備了另一個考驗……另一方面，性別一直成謎的古勒比加，究竟他是男？還是女？在第二篇《古勒比加篇》中，各位將會有一個明確的答案！











李高主編
拳皇
THE KING OF FIGHTERS
EVOLUTION!!
緊貼「日本」原著故事！
開創「香港」格鬥新風！！
五月十八日出版！
THE KING OF FIGHTERS EVOLUTION
SNK
正式授權香港中文版
《創刊初回限定版》隨書附送拳皇FIGURE（八神庵、草薙京、不知火舞三款任擇）
捷強發展有限公司出品
©SNK 1999,2000,2001 ALL RIGHT RESERVED

HAPPY☆LESSON

by 金

GAMEX GAME DATA

發行商/製造商	DATAM POLYSTAR
遊戲類型	ADV
推出日期	4月26日
售價	6800日圓
容量	GD ROM
記憶	10 BLOCKS
人數	1人用

對應周邊: VGA Box

有看過上期的朋友已經已經大概知道《HAPPY☆LESSON》的玩法吧，但完全由自己嘗試卻要花上很長的時間，所以為了方便大家，特意列出所有登場女子的出現時間和地方，令各位更快地奪得美人芳心。

攻略説明

以下列出各個女性登場的時間和地點，而由於學校的活動時間有3次、街上和自宅各2次，為了方面觀看，所以把次數填在括號之內，而有「☆」的字向表示是重要的EVENT，請大家加緊留意。

※由於部份對白不會影響好感度，所以並沒有收錄。

一文字 むつき



日期	時間	場地及選擇
6月24日	街(1)	家の前
	街(1-2)	商店街
	自宅(1)	台所
6月25日	強制事件(自宅)	起きない
	強制事件(海邊)	いや、やっぱりむつきママを手伝おう
6月26日	強制事件(自宅)	むつきママと一緒に食べる
	學校(2)	圖書室
	學校(3)	教室
	街(1-2)	公園
	強制事件(自宅)	むつきママに看病してもらう☆
6月27日	學校(1)	教室/ママって呼んでみる☆
	學校(2)	音樂室
	學校(3)	屋上☆
	街(2)	家の前
	自宅(1-2)	脱衣所☆
	自宅(1-2)	むつきの部屋
6月28日	學校(1)	音樂室☆
	學校(2)	屋上
	學校(3)	圖書室☆
	街(1-2)	公園☆
	自宅(1)	居間
6月29日	學校(1)	教室
	學校(2)	圖書室/手伝おうか
	學校(3)	教室
	街(1)	商店街
	自宅(1-2)	庭☆
	自宅(2)	むつきの部屋
6月30日	強制事件(遠足)	面對むつき和きさらぎ時選「行く」☆
	自宅(1-2)	脱衣所☆
7月1日	街(2)	神社
	自宅(1)	台所
	自宅(2)	うづきの部屋☆
7月2日	強制事件(自宅)	とにかくあやまる☆
	自宅(1-2)	むつきの部屋
7月3日	學校(1)	屋上/あるある
7月4日	學校(1)	教室
	學校(2)	圖書室
	學校(3)	校庭
	街(1-2)	公園
	自宅(1-2)	脱衣所☆
	自宅(2)	むつきの部屋
7月5日	學校(1)	校庭
	學校(2)	教室☆
	自宅(1-2)	むつきの部屋
7月6日	學校(2)	プール
	學校(3)	教室
	街(1-2)	商店街☆
7月7日	學校(1-3)	音樂室
	街(2)	家の前
	自宅(1-2)	居間
7月8日	強制事件(自宅)	味噌汁☆
	學校(1-3)	校庭
	街(1-2)	公園
	街(1-2)	海邊
	街(2)	站前
	自宅(1)	脱衣所
	自宅(1-2)	むつきの部屋
	自宅(2)	居間
	強制事件(自宅)	むつきママと寝る☆
7月9日	自宅(1-2)	むつきの部屋
7月10日	學校(1)	教室
	街(1)	公園
	自宅(1-2)	むつきの部屋
7月11日	強制事件(自宅)	むつきママのをもらう☆
	學校(2)	音樂室
	學校(3)	教室
	自宅(1)	むつきの部屋
	自宅(2)	庭
7月12日	學校(2)	圖書室
	街(1)	站前
	街(1-2)	商店街☆
	自宅(1)	むつきの部屋☆
7月13日	學校(1)	圖書室
	學校(3)	音樂室
	自宅(1)	むつきの部屋



二ノ舞 きさらぎ

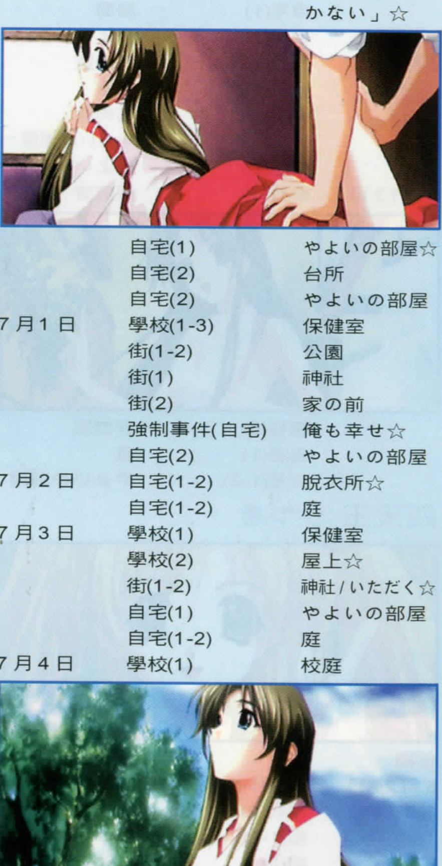


日期	時間	場地及選擇
6月24日	學校(1-3)	化學室
	學校(2)	圖書室
	街(1-2)	海邊/そんなことはない☆
	自宅(1)	きさらぎの部屋

日期	時間	場地及選擇
6月25日	強制事件(海邊)	そうだな、さっきママと遊んでこよう
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
	自宅(1)	台所
	自宅(2)	庭
6月26日	學校(1-3)	化學室☆
	學校(1)	プール
	街(1-2)	商店街
	街(2)	站前/歸る☆
	強制事件(自宅)	きさらぎママにお願いする☆
6月27日	學校(2)	化學室
	街(1)	家の前
	街(2)	公園
	自宅(2)	きさらぎの部屋/頭をナデナデしてもらう☆
6月28日	學校(1-3)	化學室
	學校(2)	保健室
	學校(3)	屋上/それでも、おもしろかったよ☆
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
	自宅(1-2)	脫衣所
6月29日	學校(1-3)	化學室
	街(1-2)	デパート
	街(2)	商店街
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
	強制事件(自宅)	きさらぎママと寢る☆
6月30日	強制事件(遠足)	面對むつき和きさらぎ時選擇「行く」☆
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
7月1日	街(1)	海邊/それを、教えて欲しい☆
	街(2)	デパート
	自宅(2)	きさらぎの部屋
7月2日	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
	自宅(2)	台所
7月3日	學校(1-3)	化學室
	自宅(2)	脫衣所
7月4日	學校(1-3)	化學室
	街(1-2)	海邊
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
7月5日	學校(1)	美術室
	強制事件(學校)	とりあえず頑張っちゃう☆
	學校(2)	化學室☆
	自宅(1)	台所
7月6日	街(1-2)	アミーゴ☆
7月7日	強制事件(自宅)	まったくダメ☆
	自宅(1-2)	きさたぎの部屋
7月8日	學校(1)	保健室
	學校(1-3)	化學室
	街(1-2)	家の前
	強制事件(自宅)	きさたぎママと寢る☆
7月9日	自宅(2)	脫衣所
7月10日	學校(1-3)	化學室
	學校(3)	屋上
	街(1-2)	デパート
	自宅(1-2)	台所/きさたぎママらしい方がいい☆
	自宅(1-2)	脫衣所☆
7月11日	學校(1-3)	化學室☆
	自宅(1)	きさらぎの部屋☆
	自宅(2)	きさらぎの部屋
7月12日	學校(3)	化學室☆
	自宅(1)	きさらぎの部屋
	自宅(2)	きさらぎの部屋

三世院 やよい

日期	時間	場地及選擇
6月24日	學校(1)	保健室
	學校(3)	保健室
	街(1-2)	神社/好き☆
	自宅(1-2)	居間/何が?/聞きたい
	自宅(2)	脫衣所/見たくない
6月25日	強制事件(海邊)	そうだな、さっきママと遊んでこよう
	自宅(1-2)	居間/信じる☆
	自宅(1-2)	やよいの部屋/巫女服
6月26日	學校(1)	保健室
	學校(2)	プール
	學校(3)	屋上
	街(1-2)	商店街
	強制事件(自宅)	やよいママに付き添ってもらう☆
6月27日	學校(1)	保健室☆
	學校(2)	教室☆
	學校(3)	保健室☆
	街(1)	站前
	街(2)	神社☆
	自宅(1-2)	やよいの部屋
	自宅(2)	庭/やよいママのがいちばん☆
6月28日	學校(1)	教室☆
	學校(3)	保健室
	街(1-2)	神社
	自宅(2)	台所
6月29日	學校(1-3)	音樂室☆
	學校(2)	保健室☆
	街(1-2)	海邊
	自宅(1-2)	脫衣所☆
	自宅(1-2)	やよいの部屋
	強制事件(自宅)	やよいママと寢る
6月30日	強制事件(遠足)	全部選擇「行かない」☆
	自宅(1)	やよいの部屋☆
	自宅(2)	台所
	自宅(2)	やよいの部屋
7月1日	學校(1-3)	保健室
	街(1-2)	公園
	街(1)	神社
	街(2)	家の前
	強制事件(自宅)	俺も幸せ☆
	自宅(2)	やよいの部屋
7月2日	自宅(1-2)	脫衣所☆
	自宅(1-2)	庭
7月3日	學校(1)	保健室
	學校(2)	屋上☆
	街(1-2)	神社/いただく☆
	自宅(1)	やよいの部屋
	自宅(1-2)	庭
7月4日	學校(1)	校庭
	學校(3)	教室☆
	街(1)	神社
	街(2)	公園☆
	自宅(1-2)	やよいの部屋
7月5日	學校(1)	保健室
	強制事件(學校)	やってらてないからサボる☆
	學校(2)	校庭☆



日期	時間	場地及選擇
	自宅(1)	やよいの部屋或脫衣所
	自宅(2)	やよいの部屋☆
7月6日	學校(1-3)	保健室
學校(1-3)	圖書室	
	街(1-2)	神社
	自宅(1)	台所
	自宅(2)	やよいの部屋
7月7日	學校(1)	保健室☆
	街(1-2)	海邊/俺もデカイ犬が好きだな～☆
	街(1-2)	站前
	自宅(1-2)	やよいの部屋
7月8日	學校(1-3)	屋上
	學校(3)	保健室/きっとそう☆
	街(1-2)	神社☆
	自宅(1)	やよいの部屋
	自宅(2)	脫衣所
7月10日	學校(1)	保健室
	學校(2)	保健室
	街(1)	站前
	街(2)	神社/俺じゃ、相談相手にならない？☆
7月11日	學校(2)	保健室
	自宅(1)	居間
	自宅(1-2)	やよいの部屋
7月12日	學校(1)	保健室
	學校(1-3)	教室
	街(2)	站前☆
	自宅(1)	やよいの部屋☆
	自宅(2)	やよいの部屋
7月13日	學校(1)	保健室
	學校(2)	保健室
	自宅(1)	庭
	自宅(1-2)	やよいの部屋



四天王 うづき



日期	時間	場地及選擇
6月24日	學校(1-3)	美術室
	學校(2)	校庭
	街(1-2)	デパート
	街(2)	アミーゴ/得意☆
	自宅(1-2)	うづきの部屋
6月25日	強制事件(海邊)	いや、やっぱりむつきママを手伝おう
	自宅(1)	うづきの部屋/ケガはないか聞く☆
	自宅(1-2)	居間/信じない☆
6月26日	學校(1)	屋上
	學校(2)	保健室☆
	街(1)	站前
	街(2)	公園
	強制事件(自宅)	うづきママと一緒に寝る☆
6月27日	學校(1)	美術室
	學校(2)	圖書室
	學校(3)	美術室
	街(1)	站前
	自宅(1)	台所☆



日期	時間	場地及選擇
	自宅(2)	居間
6月28日	學校(3)	美術室
	街(1-2)	アミーゴ
	街(1-2)	商店街
	自宅(2)	居間/OKする☆
6月29日	街(1-2)	神社
	街(2)	商店街
	自宅(1-2)	うづきの部屋
	自宅(1)	台所
	自宅(2)	居間
6月30日	強制事件(遠足)	面對うづき和さつき時選擇「行く」☆
	自宅(1)	居間
	自宅(2)	うづきの部屋☆
7月1日	學校(1-3)	教室/手伝ってあげる☆
	自宅(1)	庭
	自宅(1-2)	居間
7月2日	自宅(1)	台所
7月3日	學校(1)	校庭
	學校(1-3)	美術室
	學校(3)	保健室
	自宅(1)	うづきの部屋☆
	自宅(2)	台所/面白い歌だね☆
7月4日	學校(1-3)	音樂室☆
	街(1-2)	アミーゴ
	街(2)	神社
	自宅(1-2)	うづきの部屋
7月5日	學校(1)	美術室
	強制事件(學校)	とりあえず頑張っちゃう☆
	學校(2)	屋上☆
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
	自宅(2)	台所
7月6日	學校(1-3)	美術室
	街(1)	海邊
	街(1-2)	家前
	自宅(1-2)	脫衣所
7月7日	學校(1-3)	屋上
	街(1-2)	デパート
7月8日	強制事件(自宅)	メロンパン☆
	學校(1-3)	プール



日期	時間	場地及選擇
	街(1)	站前
	街(1-2)	アミーゴ/見に行く☆
	自宅(1)	台所
	自宅(2)	やよいの部屋
	自宅(2)	うづきの部屋
7月9日	自宅(1)	脫衣所
	自宅(1-2)	うづきの部屋
	自宅(1-2)	台所
7月10日	學校(1-3)	音樂室/貓☆
	學校(1-3)	プール
	街(1-2)	喫茶店/どうして美術の先生になったの？☆
	街(1-2)	商店街
	自宅(1-2)	うづきの部屋
7月11日	學校(1)	美術室
	自宅(1-2)	脫衣所
	自宅(2)	居間
7月12日	學校(1-3)	美術室
	街(1-2)	アミーゴ
	自宅(1-3)	うづきの部屋
7月13日	學校(1)	美術室
	強制事件(自宅)	ありがとう☆



五箇條 さつき



日期	時間	場地及選擇
6月24日	學校(1-3)	プール
	街(2)	家の前
	自宅(1)	脫衣所☆



日期	時間	場地及選擇
6月25日	強制事件(海邊)	そうだな、さつきママと遊んでこよう
	自宅(1-2)	脫衣所☆
	自宅(1-2)	さつきの部屋
6月26日	強制事件(自宅)	さつきママと一緒に食べる☆

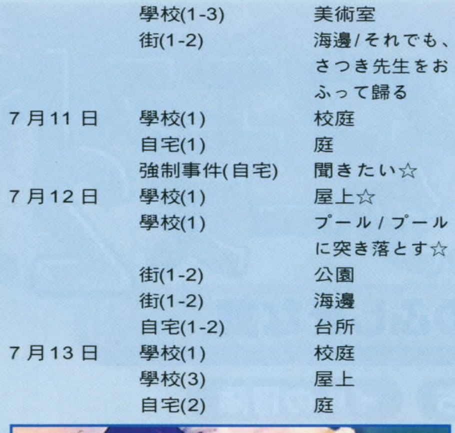
	學校(3)	校庭
	街(1-2)	アミーゴ / 勝負を受ける☆



	強制事件(自宅)	さつきママに頼む☆
6月27日	學校(1)	屋上
	街(1)	公園
	街(1-2)	デパート
	街(1-2)	海邊
	自宅(2)	台所
6月28日	學校(2)	プール
	學校(3)	音樂室
	街(1)	海邊☆
	街(2)	家の前
	自宅(1-2)	きさらぎの部屋
	自宅(1-2)	さつきの部屋
6月29日	學校(2)	校庭
	學校(3)	圖書室☆
	街(1)	站前
	街(1-2)	公園
	自宅(2)	台所☆
6月30日	強制事件(遠足)	面對うづき和さつき時選擇「行く」☆
	自宅(2)	さつきの部屋
7月1日	街(1-2)	商店街
	自宅(1-2)	脫衣所
	自宅(2)	庭☆
7月2日	自宅(1-2)	さつきの部屋
7月3日	學校(1-3)	音樂室
	學校(1-3)	教室
	學校(3)	プール
	街(1-2)	アミーゴ
	街(1-2)	海邊
	自宅(1-2)	さつきの部屋☆
7月4日	學校(1-3)	屋上
	自宅(2)	居間 / さつきママはかわいいと思う☆
7月5日	學校(1)	校庭
	自宅(1-2)	居間
7月6日	學校(1-3)	屋上
	街(1-2)	デパート
	街(2)	海邊
	自宅(2)	庭
7月7日	學校(1-3)	校庭



	學校(3)	プール / 泳いでいく☆
	自宅(2)	さつきの部屋
7月8日	學校(1)	美術室
	街(1)	站前
	自宅(2)	さつきの部屋
7月9日	自宅(1-2)	さつきの部屋
7月10日	學校(1-3)	音樂室 / 犬☆



	學校(1-3)	美術室
	街(1-2)	海邊 / それでも、さつき先生をおふって歸る
7月11日	學校(1)	校庭
	自宅(1)	庭
	強制事件(自宅)	聞きたい☆
7月12日	學校(1)	屋上☆
	學校(1)	プール / プールに突き落とす☆
	街(1-2)	公園
	街(1-2)	海邊
	自宅(1-2)	台所
7月13日	學校(1)	校庭
	學校(3)	屋上
	自宅(2)	庭



六祭 みなづき



日期	時間	場地及選擇
7月3日	強制事件(街)	殘念だけどダメ!
7月4日	學校(2)	保健室
	街(2)	家の前
7月5日	強制事件(學校)	とりあえず頑張っちゃう
	學校(2)	圖書室
	強制事件(自宅)	やむをえないので了承する



7月6日	學校(1)	校庭
7月7日	街(1)	家の前
	街(1-2)	商店街
7月8日	街(1-2)	喫茶店/いいよ
	自宅(2)	脫衣所
7月11日	強制事件(自宅)	みなづきと食べる
7月12日	學校(1)	プール
	街(1-2)	喫茶店

七轉 ふみつき



日期	時間	場地及選擇
6月24日	學校(1)	教室☆



	強制事件(學校)	一人暮らし☆
	學校(3)	教室
	街(1-2)	站前
6月25日	強制事件(海邊)	いや、やっぱりむつきママを手伝おう
6月26日	學校(1)	校庭
	學校(2)	保健室
	學校(3)	教室
	街(1)	家の前
6月27日	學校(1)	音樂室
	學校(3)	屋上
	自宅(1)	庭
6月28日	學校(1)	校庭
	學校(3)	校庭 / 怒った顔もかわいいぜ☆
6月29日	學校(1)	教室
	學校(3)	校庭 / 優しいとこあるじゃん☆
	街(1-2)	家の前
6月30日	強制事件(遠足)	面對ふみつき時選擇「行く」☆
7月1日	學校(1-3)	屋上 / いなくて惡いか或いるに決まっている☆
7月3日	街(1-2)	家の前
	街(1-2)	公園
7月4日	學校(1)	圖書室
	學校(3)	科學室
	街(1-2)	站前
	街(1-2)	デパート
7月5日	強制事件(學校)	テキトーにやっとく☆



	學校(2)	音樂室☆
7月6日	學校(1)	プール
	街(1-2)	喫茶店☆



7月8日	學校(2)	保健室
	街(1)	デパート
	自宅(1-2)	庭
7月9日	自宅(1-2)	庭
7月10日	學校(1)	校庭
	學校(2)	屋上
7月11日	學校(3)	教室
7月12日	學校(1)	圖書室
7月13日	強制事件(學校)	俺もふみつきが好きだ☆

TEXT:小吉

ドラゴンクエストモンスターズ2®
マルタのふしぎな鍵
MONSTERS
ルカの旅立ち イルの冒険

GAMEX GAME DATA	
發行商/製造商	ENIX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	6400 日圓（每一編）
機種	GB
對應 GBC/對應通信 CABLE	

DRAGON QUEST MONSTER 2 馬路達的不可思議之鍵

路加出發編·依露的冒險編

最強MONSTER MASTER之道

上期已簡單地介紹過遊戲的玩法，這一期將會有故事攻略、攻擊特技表和MONSTER合成表等資料，要成為一位出色的MONSTER MASTER便不容錯過以下內容，而故事攻略雖以路加為主角，但依露編中的故事亦基本上是一樣的，而兩個版本的最大分別便是途中所遇見的MONSTER有部分不同而已。

故事攻略：

在開始時，路加身在船上，而船正往馬路達（マルタ）島去，先去船的左方和父親對話，對話完後回到船的右方和依露（イル）談話，然後就會到達馬路達島了。



冒險的開始

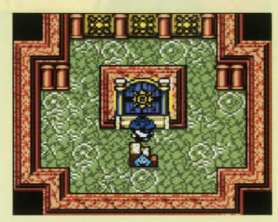
到達島上後，路加和依露會在怪物牧場內玩耍，在與父親對話後往左邊的小屋，和母親對話時，她會叫路加和依露拿東西到收藏所寄放。在前往收藏所途中，遇見加米巴（カメハ）王子及他的寵物華奴（ワルぼう），之後進入收藏所，將母親的東西給的東西拿去寄放，但卻被退回來。只好離開收藏所，正當想回去小屋時，下方的路卻被加米巴及華奴所擋而無法回去，和他們對話後仍然不肯讓路，只好嘗試走右邊的路，可是結果仍是一樣給他們所阻，和華奴對話會受到攻擊而掉了手上的東西，其後更因與華奴拉扯而掉入井中，只好前往井的內部尋回，在井中因為加米巴不小心而把在馬路達之臍上的塞給撞走，現在華奴先充當馬路達之臍上的塞，而路加和依露便先回家將東西還給母親。之後便四周搜集有關「MONSTER MASTER（モンスターマスター）」的情報。收集情報後回到井裡，和華奴對話便可取得綠洲之鍵（オアシスのかぎ）以及馬路達之鍵（マルタのかぎ），取得兩把鍵後返回家中。史萊姆（スラッシュ）便會加入成為同伴，在出發前和母親對話便能得到藥草（やくそう），而離開家中後和父親對話亦可取得燻肉（くんせいにく）。取得兩樣道具後便到井裡左方的梯級下去，在"不思議之門（ふしぎなドア）"前使用綠洲之鍵便能進入沙漠世界（さばくのせかい）。



スラッシュ「だいじょうぶ！
オレが ついてるって！！

沙漠世界之旅

來到沙漠世界後，會先到達一座小廟，離開後可按SELECT來觀看地圖，往小廟的右方行不久，會來到一村莊「加路加拿村（カルカラのむら）」，村內並沒有什麼特別之處，如果發現體力不足，可先

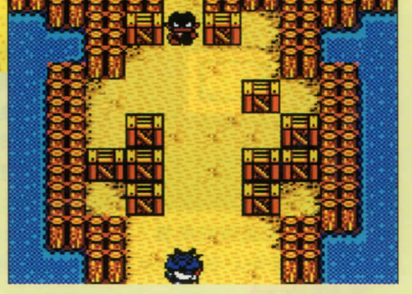


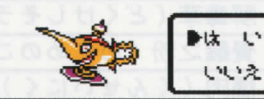






在這兒的宿屋休息，在小鎮中的壺藏有藥草和魔物之餌（まもののエサ），玩者亦可以在這兒先提升等級和令一些怪物加入成為同伴。而向下方走便可抵達艾沙鎮（アッシアの町），鎮內有道具屋，而只要和宿屋內的馬戲團（サーカス團）團長對話，便可以連同怪物一起進入皇宮表演（註：必須有三隻怪物才可），表演結束後，前去和國王談話，便會得知國王的事情，而接受國王的委託後，來到鎮中的井那兒，與在旁的那名女子對話，然後回去找國王對話就會有劇情發生。回到「加路加拿村」，在右方的一間小屋內會遇見國王和守在通的那人對話，忽然國王強行衝過去並沿梯級下去地下通道，現在當然跟著國王後前去地下通道，沿途可以取得藥草、魔物之餌和回憶之鈴（おもいでのすず），進到通道的最內部便會見到BOSS「海狸（ビーバーン）」，和牠對話便會進入戰鬥，之前記得用藥草回復體力，只要有等級4或以上便能將牠打倒。沿著通道直走，便會見到一出口，上去後發現這兒便是亞細亞鎮，再一次和國王對話，會發生上層所有寶箱內的寶物全被搶走的事件，然後只要到皇宮內的地牢與上方的囚犯對話，便可以用魔物之餌換取「備用水源(よびみず)」，如果沒有魔物之餌在身上的話，大可以在道具屋中以10元購入。離開艾沙鎮後往右方走，但中途沿下方繞過山脈便會發現一個湖，走去湖時便能進入沙漠之綠洲（砂漠のオアシス），當進入後便會發現湖水迅速地枯乾，但只要對著中央餘下來的湖水使用剛從囚犯換來的備用水源，就能讓魔幻之湖（まぼろしのみずうみ）出現，在右方進入後，會遇上BOSS詛咒之油燈（のろいのランプ），只要有等級6及有足夠的藥草便不難取勝，勝利後這BOSS會要求加入成為同伴，它可是一名不錯的同伴，所以一定要令牠加入，在一輪對話後會得到海鳴之鐘（うみなりのかね），然後會自動返回馬路達的井中。







艾沙鎮（アッシアの町）

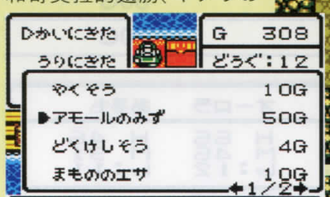
道具屋	
藥草（やくそう）	10G
解毒草（どくけしそう）	4G
覺醒之粉（めざめのこな）	20G
魔物之餌（まもののエサ）	10G
奇美拉的翅膀（キメラのつばさ）	30G

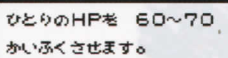
爭奪海賊之鑰

回到井中後，路加嘗試利用海鳴之鐘覆蓋在馬路達之臍上，結果只是徒勞無功，結果仍是不能阻止馬路達之臍所放出來的能量，華奴只好再一次阻塞這缺口。現在不妨再一次返回沙漠世界中，在地下通道中可以使貝殼在水中移動，方法是在水邊並且面對水的水向按A掣，而返回岸上同樣是在岸邊按A掣，因活動範圍大了，所以現在能取得其餘五樣道具，分別是天罰之杖(てんばつのつえ)、旅行書籤（たびのしおり）、小徽章（ちいさなメダル）、疾風臂環（しっぷうのうでわ）和奇美拉的翅膀(キメラのつばさ），而必須小心最後兩樣道具的位置較隱秘，位置是在通道的左下方，必須在橋上向左使用貝殼才能到達，如果一不小心便很易忘了。而在到沙漠綠洲的魔幻之湖，有隻海狸會要求加入，同樣是不俗的一名同伴，之後便可以返回馬路達去，先回到家中和母親對話，便可取得200G，然後在道具屋（那名在寶箱旁的商人）購買戀人之水（アモールのみず）。返回家中便可醫















治受了傷的龍史萊姆（ドラゴンスライム）。醫治好龍史萊姆，便先前往格鬥場，參加兒童級別（こどもクラス）的MONSTER格鬥賽，只要有等級5左右便能輕易取勝，得勝後便會取得海賊之鑰（かいぞくのかぎ）。而在格鬥場內有藏有寶物馬魯達的枝（マルタのえだ）和兩個小徽章，如果同行的三隻MONSTER中有班點史萊姆（ぶちスライム）的話，便可在入口的左方，即有四間房那兒，前去右下方的那房間，只要肯給小女孩一隻班點史萊姆，然後和老伯伯對話，便可取得一顆生命樹的果實（いのちのきのみ）。





馬路達王國（マルタの國）

道具屋	
藥草（やくそう）	10G
戀人之水（アモールのみず）	50G
解毒草（どくけしそう）	4G
魔物之餌（まもののエサ）	10G
燻肉（くんせいにく）	40G
奇美拉的翅膀（キメラのつばさ）	25G
旅行書籤（たびのしおり）	50G
龍之鱗（りゅうのうろこ）	20G

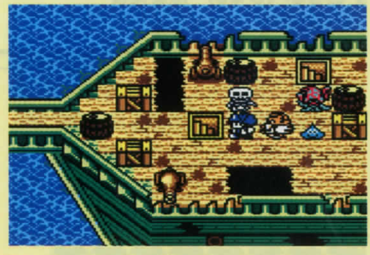
海之世界

在使用海賊之鑰到不可思議之門前，不妨到鑑定士的店中行行，可以找到一個小徽章，然後到收藏所把過多及不需要的道具留在店內，然後選三名較強力的同伴才出發，到達水之世界時，往小廟左方走就會抵達約魯特之村（ヨルドのむら）。在這兒打聽到有關幽靈海盜船的情報。而村中可找到路拉之杖。離開後再往左方行，便會到達波羅尼之村（ボローニャのむら），這兒亦會聽到一些有關人魚的情報，村中左方近海處的有一位詩人，和他對話便可以跳舞，但現在未有特別的效果，所以暫時離開村莊，改向左上方前進，便會到達西岸洞窟（西の峡の洞くつ）。打倒洞窟內的BOSS「頭巾烏賊（イカずきん）」，









但牠的實力頗強，要等級12左右才好挑戰，戰勝後便讓它加入隊伍中。而在洞穴中可取得燻肉（くんせいにく）、戀人之水（アモールのみず）、回憶之鈴（おもいでのすず）、人魚的鱗片（にんぎょのうろこ）、路拉之杖（ルーラのつえ）和帶骨的肉（ほねつきにく）。由波羅尼村（ボローニャのむら）往東北方走就會抵達波特利鎮（ポートリッツ），到鎮上東北角的酒店一些特別事件，向吧台旁邊的老人打聽有關人魚（にんぎょ）的情報後，帶同頭巾烏賊返回波羅尼之村，並再一次找左方的詩人跳舞，跳完後會有一尾人魚在岸邊（如果之前未有打探情報，可以取得小徽章），和她對話便能到達海底宮殿中，和人魚女王對話後，便前去幽靈船處，位置大約在約魯特之村的正上方，進入船內後，會遇上不少實力強橫的敵人，多帶一點回復道具為妙，在位於船頭的甲板上調查中間的木箱在找到隱藏的通道內裏藏有三個寶箱，繼續前進便可在船長室中見到BOSS「幽靈船長（ゆうれいせんちょう）」，先打倒兩隻較弱的骷髏戰士（ボーンプリスナー），但記著是先擊倒一隻骷髏戰士才攻擊另一隻，最後才集中攻擊幽靈船長，等級15左右便不難取勝。戰勝後，便可取得寶箱內的「月之石（つきのいし）」。而在船中可取得燻肉、腐肉（くさったにく）、路拉之杖、解毒草、戀人之水、疾速樹的果實（すばやさのたね）、聖水（せいすい）、世界樹之葉（せかいじゅのは）、多魯芬的披風（ドルフィンマント）。





魯特之村

道具屋	
藥草（やくそう）	10G
戀人之水（アモールのみず）	50G
解毒草（どくけしそう）	4G
覺醒之粉（めざめのこな）	20G
燻肉（くんせいにく）	40G
奇美拉的翅膀（キメラのつばさ）	25G
旅行書籤（たびのしおり）	50G

波特利鎮

道具屋	
戀人之水（アモールのみず）	50G
解毒草（どくけしそう）	4G
覺醒之粉（めざめのこな）	20G
燻肉（くんせいにく）	40G
帶骨的肉（ほねつきにく）	200G
路拉之杖（ルーラのつえ）	50G
回憶之鈴（おもいでのすず）	50G

攻擊系特技

特技名	消費MP	有效範圍	等級	HP	MP	攻擊力	守備力	敏捷度	智慧	備註
美拉（メラ）	2	敵單體	1	—	7	—	—	—	36	放出小火球向敵人攻擊，可造成敵單體12至15點的傷害。
美拉米（メラミ）	4	敵單體	13	—	46	—	—	—	116	放出比美拉大的火球，令敵人受灼熱之炎的攻擊，可給予一名敵人約70至90點的傷害。
美拉佐馬（メラゾーマ）	10	敵單體	28	—	112	—	—	—	263	以巨大的燃燒火柱將敵人包住，可給予一名敵人約180至200點的傷害。
基拉（ギラ）	4	敵全體	3	—	11	—	—	—	42	以魔力向敵人放出高熱的火炎，散開的火焰對所有敵人能造成約16至24點的傷害。
倍基拉馬（ベギラマ）	6	敵全體	10	—	34	—	—	—	94	放出比基拉還要巨大火炎投向敵人全體，使所有敵人受到約30至40點的傷害。
倍基拉剛（ベギラゴン）	10	敵全體	26	—	96	—	—	—	220	以燎原般的火炎襲向敵人，使敵人無從躲避，可給予所有敵人約88至112點的傷害。
依歐（イオ）	5	敵全體	4	—	13	—	—	—	47	在大氣中引起小爆炸來擊向敵人，可給予所有敵人約20至30點的傷害。
依歐拉（イオラ）	8	敵全體	14	—	50	—	—	—	123	在眾敵中以閃光激引起劇烈的爆炸，對所有敵人能造成52至68點左右的損傷。
依歐那珍（イオナズン）	15	敵全體	29	—	120	—	—	—	285	集合大氣的能量，然後造成強烈的大爆發，可給予所有敵人約130至150點的傷害。
巴基（バギ）	2	敵全體	2	—	10	—	—	—	38	以魔力形成小型龍捲風般的真空之刃對敵人發動攻擊，可給予所有敵人約8至24點的傷害。
巴基馬（バギマ）	4	敵全體	10	—	38	—	—	—	101	產生巨大龍捲風將敵人吸入其，可給予所有敵人約25至55點的傷害。
巴基克洛斯（バギクロス）	8	敵全體	21	—	104	—	—	—	242	集結無數的龍捲風向敵人襲擊而去，可給予所有敵人約80至180點的傷害。
希亞多（ヒャド）	3	敵全體	5	—	16	—	—	—	54	冷卻空氣來造成許多的冰刃，並射向敵人，可給予所有敵人約25至35點的傷害。
希亞達可（ヒャダルコ）	5	敵全體	12	—	42	—	—	—	108	以魔力製造出無數的冰雹，並從敵人頭上落下,可給予所有敵人約42至58點的傷害。
馬希亞多（マヒャド）	12	敵全體	25	—	88	—	—	—	198	釋出強力的冷氣將大氣凍結，以產生巨大的冰刃擊向敵人，可向所有敵人造成約80至104點的大傷害。
電（デイン）	5	敵全體	6	—	20	—	—	—	63	從雷雲中換來閃電，並利用落雷向敵人，能給予所有敵人約35至50點的傷害。
萊丁（ライデイン）	10	敵全體	15	—	54	—	—	—	130	從雷雲喚來閃電攻擊敵人，能給予所有敵人約45至75點的傷害。
基加丁（ギガデイン）	15	敵全體	30	—	128	—	—	—	306	落下無數的巨大閃電，能給予所有敵人約175至225點的巨大傷害。
查奇（ザキ）	4	敵單體	16	—	58	—	—	—	137	以黑暗的咒文來詛咒敵人，在一瞬間便能奪去一名敵人的生命其死去，但不一定成功。
查拉奇（ザラキ）	7	敵全體	24	—	80	—	—	—	177	對所有敵人念出強烈詛咒，在一瞬間便能奪去敵人的生命其，但不一定成功。
梅干得（メガンテ）	1	敵全體	28	—	40	—	140	—	78	燃燒自己所有的生命力來極強烈的大爆炸，雖然能給予所有敵人極致命的一擊，但是卻必需付上自己的生命來交換。
雙刃斬（もろばきり）	2	敵單體	8	80	—	80	—	—	—	在發動攻擊後，雖然可以給予敵人極大的傷害，但本身也會受到一定的傷害。
衝撞（たいあたり）	1	敵單體	12	70	—	—	—	70	—	向敵人作出極強的重擊，但自身也可能受到頗大的傷害。
捨身（すてみ）	1	敵單體	14	98	—	84	84	—	—	完全不考慮守備的事情，只一心專注在攻擊上，來給敵人頗大的傷害，可是一旦自身遭到攻擊，受到的傷害也會較大的。
特擊（とっこう）	1	敵單體	18	126	—	108	108	—	—	不顧自己的生命危險，對著敵人發動特擊，成功時，便能令敵人的HP便會只餘下一點，但自己的HP也會同樣被扣至一點。
皆殺（みなごろし）	3	自身以外1人	12	84	—	72	—	72	—	這是種不分敵我的強力招式，使用會心一擊向其中一人攻擊，包括己方的同伴。
魔神斬（まじんぎり）	3	敵單體	15	106	—	90	—	—	—	引來魔神之力擊向敵人，可以給予會心一擊程度的損傷，但成功率卻不大。
空躍擊（たかくとびあがる）	5	敵單體	20	75	—	70	—	48	80	先跳上高空，直至下一回合便會落下向敵人攻擊，除了能給敵人更大的損傷外，在空中的時間是不會受到敵人攻擊。
火炎斬（かえんぎり）	3	敵單體	11	77	34	66	—	—	—	將炎之力依附在手上的武器之中，然後斬向敵人，對於炎系抵抗力較弱的敵人，可給予較大的傷害。
雷電斬（いなずまぎり）	3	敵單體	11	77	34	66	—	—	76	對手中的武器注入雷電之力，並斬向一名敵人，對於電擊攻擊抵抗力弱的敵人相當有效。
真空斬（しんくうぎり）	3	敵單體	11	77	34	66	—	—	76	將真空龍捲之力灌入武器之中，然後斬向敵人，因為是真空之刃的力量，所以對抵擋風屬性攻擊較弱的敵人是很有效的。
馬希亞多斬（マヒャドぎり）	3	敵單體	11	77	34	66	—	—	76	對武器注入冷氣之力然後向敵人攻擊，對冷氣攻擊抵抗力弱的怪物特別有效。
金屬斬（メタルぎり）	3	敵單體	12	68	—	72	—	62	—	以高速之劍斬向敵人，即使是堅硬的金屬也可以準確地切斷，對金屬系的敵人能給予特大的損傷。
屠龍斬（ドラゴンぎり）	3	敵單體	12	62	—	72	—	62	—	能容易貫穿龍身上的厚鱗，造成嚴重傷害的劍技，對於龍系的敵人非常有效。
屠獸斬（けものぎり）	3	敵單體	12	62	—	68	—	62	—	面對猛獸的厚皮亦可輕易貫穿給予傷害的劍技，適而向獸系的敵人便，可以給予較強損傷。
飛燕擊（つばめがえし）	3	敵單體	12	62	—	68	—	72	—	對著空中飛舞的魔物以華麗劍技作出攻擊，面對鳥系的敵人使用本技便能作出較大的損傷。

惡魔斬（あくまぎり）	3	敵單體	12	64	—	58	—	62	87	將武器注入破邪之力，然後斬向敵人的劍技，對於惡魔系的敵人可以產生比平常大的傷害。
殭屍斬（ゾンビぎり）	3	敵單體	12	64	—	58	—	62	87	是一種以十字軌跡砍向敵人的劍技，因為蘊含著神聖的力量，所以向殭屍系的怪物進攻便能造成極大的損傷。
大截斷（だいせつだん）	3	敵單體	12	68	—	72	—	62	—	對敵人使出一刀兩斷劍技，用來向物質系怪物作出攻擊，便有特別強的攻擊力。
史萊姆鎚擊（スライムたたき）	3	敵單體	12	62	—	68	—	72	—	這是面對史萊姆特殊的體質所發展出來的獨特攻擊手段，可以給予史萊姆系的怪物強力的傷害。
硬殼擊（こうらがえし）	3	敵單體	12	68	—	72	—	62	—	可以將堅硬的甲殼有效地破壞，而直接攻擊敵人本體，向著蟲系這種有著甲殼的敵人使用，能給予更重的損傷。
枝葉落（えだはらい）	3	敵單體	12	68	—	62	—	72	—	是一種可輕易斬開枝葉藤蔓的劍技，對於植物系的敵人能造成嚴重的損傷。
神聖十字架（グランドクロス）	20	敵全體	28	154	140	168	—	168	572	藉著對神的祈禱給予手中的劍神聖之力量，然後向敵人畫下十字斬切，能給予所有敵人約180至210點的極大傷害。
連續攻擊（れんぞくこうげき）	3	敵單體	19	98	—	88	—	112	—	以眼睛都無法看清楚的速度對敵人發動兩回的連續攻擊，但是每回攻擊的傷害會比平常弱一點。
爆裂拳（ばくれつけん）	6	敵全體	24	124	—	112	—	136	—	向敵人使出高速連環拳，是攻擊四回的連續攻擊，至於會攻擊那一名敵人是由電腦隨機決定的。
呼喚同伴（なかまをよぶ）	2	敵單體	17	84	42	—	—	68	98	喚來同伴，對敵人展開1至4回的攻擊，使用怪物的等級越高時，所喚來的同伴戰力也較高。
大聲呼喊（おおこえでさけぶ）	8	敵全體	23	128	64	—	—	82	134	呼喚同伴的強化版，喚來同伴可對敵人攻擊1至8回，同樣地使用怪物的等級越高時，所喚來的同伴戰力也較高。
疾風擊（しっぷうづき）	2	敵單體	12	72	—	68	—	82	—	以疾風般的速度擊向敵人，即使是面對極敏捷的敵人也能先發制人。
きあいをためる	3	敵單體	12	74	—	82	68	—	—	雖然最後才能攻擊,但攻擊力特強。
亂舞斬（さみだれぎり）	5	敵全體	15	92	—	90	—	96	—	以華麗的劍技攻擊敵全體，但是每次攻擊的傷害會每次漸漸的降低。
鎌鼬（かまいたち）	3	敵單體	13	74	—	60	—	84	—	以神聖之風形成的漩渦，並以真空部分來斬切敵人，使用者的等級越高的話，對敵人所造成的傷害也就會越大。
真空波（しんくうは）	6	敵全體	19	112	—	114	—	132	—	引起無數巨大的真空漩渦，利用產生出來的風之刃攻擊所有敵人，傷害的程度根據使用者的等級而變化。
閃電（いなずま）	3	敵全體	10	65	—	90	—	52	—	從天空中喚來宿雷之雲，並落下閃電所所有敵人攻擊，威力是會隨著使用者的等級而改變。
落石（がんせきおとし）	5	敵全體	16	124	—	102	—	—	—	投擲巨大的岩石自敵人頭上落下，可令所有敵人造成約90至130點的傷害。
炎之息（ひのいき）〔息〕	2	敵全體	3	21	—	—	—	—	—	從口中吐出帶有火焰的氣息，使敵人受傷，可給予所有敵人約14至22點的傷害。
火炎之息（かえんのいき）	4	敵全體	10	70	—	—	—	—	—	以高溫的燃燒之炎吐向對方，使敵人被捲入火炎漩渦之中，可以給予所有敵人約32至48點的傷害。
爆裂之燄（はげしいほのお）	8	敵全體	20	140	—	—	—	—	—	利用魔力凝縮超高熱的火焰，將之吐向敵人，令其燒傷，可給予所有敵人約75至100點的傷害。
煉獄之火（しゃくねつ）	16	敵全體	20	210	—					以練獄中的業火擊向敵人，並一瞬間形成火炎之煉獄，可給予所有敵人約150至170點的傷害。
寒冷之息（つめたいいき）	2	敵全體	3	21	—	—	—	—	—	以混合著冰之結晶的寒氣，向敵人吹去，可所有敵人造成約16至24點的傷害。
冰之息（こおりのいき）	4	敵全體	10	70	—	—	—	—	—	以含有冰雹的冷氣吹向敵人，會令所有敵人受到約42至54點的損傷。
冷凍風暴（こごえるふぶき）	8	敵全體	20	140	—	—	—	—	—	以極凍的氣息吹向敵人，令敵人瞬間彷彿落入了冰地獄般，可給予所有敵人約82至112點的傷害。
閃耀之息（かがやくいき）	16	敵全體	20	210	—	—	—	—	—	將冰粒化成銳利的冰刃向敵人攻擊，向所有敵人造成約160至180點的極大傷害。
地獄之雷（ジゴスパーク）	25	敵全體	34	184	184	—	—	—	538	喚來暗黑地獄的閃電，在敵人的中心炸裂開來，會對所有敵人造成約210至290點的極大傷害。
大爆炸（ビッグバン）	30	敵全體	36	196	196	—	—	—	612	以巨大的炎球投向敵人引發強烈的爆炸，可給予所有敵人近300至400點的極大傷害！
馬丹提（マダンテ）	全部	敵單體	38	—	210	—	—	—	794	這是古代的賢者所創出來的究極奧義，在一瞬間釋放所有的魔力來攻擊，如果MP越多的話，便給敵人造成越大的傷害。
毒攻擊（どくこうげき）	2	敵單體	5	35	—	50	—	—	90	在擊中敵人時，會令其中毒，而敵人中毒後，HP會每回合漸漸減少。
催眠攻擊（ねむりこうげき）	2	敵單體	7	49	—	42	—	—	76	帶有催眠效果的特殊攻擊，在敵人受到傷害的同時，也會陷入沉睡狀態。
麻痺攻擊（マヒこうげき）	3	敵單體	9	63	—	54	—	—	98	看準敵人的弱點，在攻擊的同時，使其麻痺，變呈麻痺的狀態動彈不能。
究極斬（ギガスラッシュ）	20	敵單體	33	231	164	198	—	198	608	將全身的鬥氣凝聚於手上的劍，然後向敵人使出驚天動地的究極劍技，可以給予一名敵人約350至410點的極大傷害。
ぱふぱふ（♂專用）	2	敵單體	10	—	—	60	—	60	—	使用憤怒一擊
死之舞（しのおどり）	6	敵全體	20	140	72	—	—	120	216	跳著充滿誘惑與詛咒的邪惡之舞，如果看到的人受到迷惑，便會馬上死去。
水砲（てっぽうみず）	5	敵單體	13	74	—	60	—	84	—	產生強力的水流，對著敵人射去，可以造成約30至45點的傷害。
海嘯（つなみ）	15	敵全體	19	112	—	114	—	132	—	借助海之精靈的力量，引發巨大的海嘯吞噬敵人，可令所有敵人造成約120至160點的傷害。
吸入氣息（いきをすいこむ）	0	自身	17	119	—	—	102	—	—	吸入大量的氣息，儲備在胸中，在下一回合使出息系的攻擊（如炎之息）的話，效果 更是2至2.5倍。
水流斬（すいりゅうぎり）	3	敵單體	12	68	—	72	—	62	—	向水系的怪物使用，能增加其損傷程度。

MONSTER 合成資料

史萊姆系

MONSTER 名	血統	配偶
エンゼルスライム	スライム	マネマネ
	ピエロスライム	ゾンビ系／ガンコどり／ピクシー
キングスライム	スライム	スライム（血統和伴侶雖同屬+4方可）
	史萊姆系	????系
	ぶちキング	ギガンテス／キングレオ／グレイトドラゴン／サンダーバード／しにがみきぞく／しんりゅう／ずしおうまる／バトルレックス／ヘルコンドル／ユニコーン／ロックちょう／ワイトキング
ゴールデンスライム	キングスライム／ぶちキング	ゴールデンゴーレム
	メタルキング	ゴールデンゴーレム／メタルキング
ストーンスライム	史萊姆系	うごくせきぞう／ゴーレム／しりゅうのきし／ばくだんいわ
スライム	－	－
スライムつむり	史萊姆系	虫系
スライムツリー	史萊姆系	植物系
スライムナイト	史萊姆系	惡魔系
スライムファング	史萊姆系	アルミラージ／キラーパンサー／キングレオ／ストロングアニマル／ダークホーン／パオーム
スライムボーグ	ストーンスライム	グライトドラゴン
	スライムナイト	デンタザウルス
	史萊姆系	キラーマシン
	ドラゴンスライム	ソードドラゴン
	はぐれメタル	スカイドラゴン／バトルレックス
スラッピー	史萊姆系	スカルガルー
ドラゴンスライム	史萊姆系	龍系
トロピカルスライム	スライムツリー	獸系（けもの系）
	スライム	ファーラット／ももんじゃ
パールスラーム	史萊姆系	水系
はぐれメタル	メタルスライム	メタルスライム
はねスライム	史萊姆系	鳥系
バブルスライム	史萊姆系	喪屍系／デスファレーナ／ポイズンリザード
ピエロスライム	ホイミスライム	ひとつめピエロ／エビルワンド／ヘルボックル
ぶちキング	キングスライム／メタルキング	ギガンテス／キングレオ／グレイトドラゴン／サンダーバード／しにがみきぞく／しんりゅう／ずしおうまる／バトルレックス／ヘルコンドル／ユニコーン／ロックちょう／ワイトキング
	ぶちスライム	ぶちスライム（血統和伴侶雖同屬+4方可）
	キングスライム	ユニコーン／
ぶちスライム	史萊姆系	植物系
ホイミスライム	史萊姆系	ファーラット／ファンきーバード／マッドプラント／マネマネ
ボックススライム	史萊姆系	物質系
メタルキング	キングスライム	メタルダラゴン
	はぐれメタル	はぐれメタル
	ぶちキング	メタルドラゴン
メタルスライム	史萊姆系	メタルドラゴン
グランスライム	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム
ワンダーエッグ	ワルぼう	ブチぼう

龍系（ドラゴン系）

MONSTER 名	血統	配偶
アンドレアル	スカイドラゴン／ドラゴンマッド／バトルレックス／フーセンドラゴン	アークデーモン／アクバー／アンクルホーン／オーガー／ゴートドン／ゴーレム／しにがみきぞく／パオーム／ファンキーバード／ヘルコンドル／ライオネック
	龍系	ガップリン
ウィングスネーク	とちかへび	とちかへび
おおイグアナ	龍系	ミステリドール
ガメゴン	龍系	植物系
キガントドラゴン	アンドレアル／グレイトドラゴン／スカイドラゴン／バトルレックス	ギガンテス／ボストロール
キングコブラ	龍系	バブルスライム
グレイトドラゴン	ドラゴン	ドラゴン
	ドラゴンキッス	ドラゴンキッス（血統和伴侶雖同屬+4方可）
	龍系	ギガンテス／キングスライム／サンダーバード／ずしおうまる／バトルレックス／ぶちキング／メタルキング／ユニコーン／ロックちょう
コアトル	フーセンドラゴン／プテラノドン／リザードマン／スカイドラゴン／バトルレックス／バピラス	あくまのきし／うごくせきぞう／ダークホーン／マネマネ／ロックちょう
	ウィングスネーク	ウィングスネーク
コドラ	龍系	ピッキー
じゃりゅうせんし	グレイトドラゴン	ライオネック／がいこつけんし／ヘルパイレーツ
しんりゅう	スカイドラゴン	やまたのおろち／じゃりゅうせんし
スカイドラゴン	龍系	ひくいどり
ソードドラゴン	龍系	物質系
デンタザウルス	龍系	ぐんたいガニ／ダンジョンえび
とさかへび	龍系	おおにわとり
ドライゴン	龍系	水系
ドラゴン	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
ドラゴンキッズ	龍系	史萊姆系
ドラゴンマッド	龍系	ストログアニマル
	フーセンドラゴン	獸系
バトルレックス	龍系	あくまのきし／オーガー／キングレオ／デビルアーマー／ライオネック
バピラス	龍系	キラーグース
	プテラノドン	プテラノドン
フーセンドラゴン	龍系	植物系
フェアリードラゴン	龍系	虫系
プテラノドン	龍系	鳥系
へびこうもり	惡魔系	鳥系
ポイズンリザード	龍系	喪屍系
やまたのおろち	アンドレアル	メドーサボール
	グレイトドラゴン	メドーサボール
	龍系	????系
ライバーン	龍系	ヘルコンドル
	リザードマン	アンクルホーン／ギガンテス／キラーパンサー／じごくのもんばん／じんめんじゅ／パオーム／はねスライム／ライオネック
リザードフライ	龍系	キリキリバッタ
リザードマン	龍系	惡魔系
オリハルゴン	しんりゅう	ゴールデンゴーレム

獸系（けもの系）

MONSTER 名	血統	配偶
アイアンタートル	獸系	ガメゴン
ルミラージ	獸系	龍系

アロードッグ	獸系	アニマルゾンビ
アントベア	ミノーン	龍系
イエティ	アイアンタートル/キラーエイプ/キラーパンサー/ゴートドン	スカイドラゴン/ソードドラゴン/ドラゴンマッド/バトルレックス/フーセンドラゴン/プテラノドン
	ダンビラムーチョ	ホークブリザード
おおきづち	獸系	きりかぶおばけ
かまいたち	キャットフライ	鳥系
	獸系	物質系
キャットフライ	獸系	鳥系
キラーエイプ	アルミラージ	龍系
	獸系	デッドペッカー
キラースコップ	獸系	ひいとくいサーベル
キラーパンサー	獸系	ドラゴン
キングレオ	パオーム	ゴールデンゴム／パオーム／バルザック／メタルドラゴン
グリズリー	獸系	うごくせきぞう／キラーマシン／ゴーレム／ひょうがまじん／メタルドラゴン／ようがんまじん
	獸系	惡魔系
けもののきし	獸系	デビルアーマー
	キラースコップ	ダンビラムーョ
	ねこまどう	惡魔系
ゴートドン	獸系	リザードマン／ドラゴンスライム
スーパーテンツク	ストロングアニマル／ベロゴン	おどるほうせき／グレムリン／じんめんじゅ／スライムツリー／スライムファング／ドラゴンマッド／ファンキーバード／ベビーサタン／マッドプラント／マネマネ／ミミック／リップス
	獸系	マッドロン
スカルガルー	獸系	喪屍系
ストロングアニマル	アイアンタートル／ゴートドン	うごくせきぞう／キラーマシン／ゴーレム／ひょうがまじん／メタルドラゴン／ようがんまじん
	イエティ	うごくせきぞう/がいこつけんし/キラーマシン/ゴーレム/しにがみきぞく/スカルゴン/ダンジョンえび/ひょうがまじん/メタルドラゴン/ようがんまじん/ワイトキング/龍系
	グリズリー	うごくせきぞう/がいこつけんし/キラーマシン/ゴーレム/しにがみきぞく/スカルゴン/ダンジョンえび/ひょうがまじん/メタルドラゴン/ようがんまじん/ワイトキング/龍系/惡魔系
	ダンビラムーチョ／パオーム	しにがみきぞく／スカルゴン／ダンジョンえび／ワイトキング／龍系
	ビッグアイ	龍系
	ベロゴン	がいこつけんし／しにがみきぞく／スカルゴン／ダンジョンえび／ワイトキング
	ユニコーン／キラーエイプ	うごくせきぞう/がいこつけんし/キラーマシン/ゴーレム/しにがみきぞく/スカルゴン/ダンジョンえび/ひょうがまじん/メタルドラゴン/ようがんまじん/ワイトキング
ダークホーン	獸系	????系
ダンビラムーチョ	スーパーテンツク	オーク／けもののきし／トドマン／バブルテーモン／マータイガー／リザートマン／ひとくいサーベル
	よるのていおう	キガンテス
ねこまどう	キャットフライ	ヘルボックル／エビルワンド／キラーシックル／シにがみ／ねこまどう／ピエロスライム／ひとつめピエロ
パオーム	ストロングアニマル	うごくせきぞう/キラーマシン/ゴーレム/サンダーバード/バルザック/ひょうがまじん/ヘルコンドル/メタルドラゴン/モーザ/ようがんまじん/ロックちょう
	ペロゴン／イエティ／グリズリー	サンダーバード／ヘルコンドル／モーザ／ロックちょう
	キラーエイプ	キラーエイプ
	スーパーテンツク	龍系
ビーバーン	獸系	水系
ビックアイ	獸系	おおめだま
ファーラッド	獸系	植物系
フェアリーラット	獸系	リザードフライ
ベロゴン	獸系	史萊姆系
ミノーン	獸系	虫系
ももんじゃ	獸系	ダックカイト
ユニコーン	イエティ/キラーエイプ/グリズリー/ゴートドン/ストロングアニマル/パオーム/ベロゴン	史萊姆系
	獸系	スライムファング
よるのていおう	アロードッグ	シャドー／ドラキー
ヘルゴラゴ	ダークホーン	やまたのおろち

鳥系（とり系）

MONSTER 名	血統	配偶
アクアマリンホーク	鳥系	水系
あばれうしどり	鳥系	獸系
いわとびあくま	エミュー/おおにわとり/キラーグース	獸系
ウイングアサシン	サンダーバード/ひくいどり/ホークブリザード	ライオネック
	ファンキーバード	ジャミラス
エミュー	デッドペッカー	ダークアイ／ビックアイ
	ヘルコンドル	デッドベッカー
	よなくにどり	獸系
おおにわとり	ー	ー
ガンコどり	鳥系	ストーンスライム
キメラ	鳥系	龍系
キラーグース	キメラ/ひくいどり/ヘルコンドル/モーザ	龍系／喪屍系
	鳥系	ドロル
	いわとびあくま	ダックカイト／デスフラッター
サンダーバード	ひくいどり/ヘルコンドル/ロックちょう	ギズモ
	鳥系	????系
シャンタク	ロックちょう	グレイトドラドン／シャミラス
ダックカイト	鳥系	虫系
デスフラッター	鳥系	喪屍系
デッドペッカー	鳥系	惡魔系
ドラキー	ピッキー	史萊姆系
にじくじゃく	ホークブリザード	ひくいどり／バビラス
はなカワセミ	鳥系	植物系
ひくいどり	鳥系	アークデーモン／アイアンタートル／ギズモ／グリズリー／ストロングアニマル／ドラゴンスライム／マネマネ／ようがんまじん
ピッキー	鳥系	史萊姆系
ファンキーバード	鳥系	ダンスキャロット
ヘルコンドル	モーザ	惡魔系
	鳥系	ネジまきどり
ホークブリザード	鳥系	イエティ/がいこつけんし/ゴートドン/しにがみきぞく/スーパーテンツク/スカルゴン/パオーム/はぐれメタル/ひょうがまじん/メタルスライム/ワイトキング/
ミストウイング	鳥系	物質系
モーザ	おばれうしどり	惡魔系／グリズリー
	ウイングアサシン	スライム系
よなくにどり	鳥系	トーテムキラー
	ダックカイト	物質系
ロックちょう	キラーグース/サンダーバード/ヘルコンドル/ホークブリザード/モーザ	うごくせきぞう/ゴーレム/ストーンスライム/スライムボーグ/ダンジョンえび/マーマン/メタルドラゴン
	鳥系	ライバーン／へびこうもり
キングアズライル	にじくじゃく	???? 系

植物系（しょくぶつ系）

MONSTER 名	血統	配偶
エビルシード	植物系	あくまおカガミ／おおめだま／ガマニアン／じんめんちょう／ストーンスライム／ダークアイ／ダックカイト／ビックアイ／メーダ／よなくにどり
	ナスビナーラ	喪屍系
エビルポスト	植物系	水系
オニオーン	植物系	せみもぐら／エビルンピタル
おばけかれき	きりかぶおばけ	喪屍系／フィアーパペット
ガップリン	植物系	惡魔系
かりゅうそう	植物系	龍系
きりかぶおばけ	コハクそう	獸系
	おばけかれき	おばけかれき
コハクそう	植物系	物質系
サボテンボール	植物系	虫系
じんめんじゅ	マンドラゴン	龍系
	植物系	ナイトウイプス
	おばけかれき	ひとくいそう
ダンスキャロット	マッドプラント	獸系
	植物系	トーテムキラー
デビルパイン	植物系	ガップリン
ナスビナーラ	植物系	リップス／アクアパラソル／ドロル
はなまどう	植物系	獸系
ビーンファイター	植物系	ファーラット／フィッシッライダー
	ナスビナーラ	惡魔系
ひとくいそう	マンイーター	マンイーター
プチヒーロー	ヘルボックル	スライムナイト／おおきづち／けもののきし
ふゆうじゅ	植物系	鳥系
ヘルボックル	植物系	ピクシー
	プチヒーロー	エビルワンド
マタンゴ	植物系	喪屍系
マッドプラント	植物系	史萊姆系
マンイーター	エビルシード	エビルシード／エビルポスト
マンドラゴラ	植物系	ファンキーバード
ローズバトラー	植物系	????系
エグドラシル	ローズバトラー	ギガンテス

水系

MONSTER 名	血統	配偶
アクアパラソル	水系	虫系
アックスシャーク	クラブマン	バトルレックス／アークデーモン
イカずきん	クラブマン	エビルワンド／ホエールマージ
イルカちょうちん	水系	ももんじゃ／ダックカイト／デッドペッカー／キラーグース／いわとびあくま／とげぼうず／ばくだんいわ
エビルアングラー	プチイール	物質系
エビルソピタル	水系	植物系
おおうつぼ	水系	龍系
オクトリーチ	プチイール	獸系
おばけとヒトテ	かイカずきん／オクトリーチ／だいおうイカ／ダゴン	史萊姆系
ガマニアン	アクアパラソル	虫系／ダークアイ／メドーサボール
キラーウェーブ	水系	おどるはうせき
グラコス	水系	????系
クラブマン	マッドロブスター	惡魔系／マッドロブスター
シーホース	プチイール	龍系／惡魔系
しんかいりゅう	ディゴング	グレイトドラゴン／コアトル
だいおうイカ	ダゴン	????系／ダゴン
たこつぼこぞう	水系	物質系
ダゴン	オクトリーチ	オクトリーチ
たまてがい	キラーウェーブ	惡魔系／ミミック
ディゴング	とつげきうお	デンタザウルス／キラーエイプ／キラーグース／ギガンテス／ゴーレム
とつげきうお	エビルアングラー	龍系／ストロングアニマル／ドロル
トドマン	水系	獸系
フィッシュライダー	エビルアングラー	ピクシー／ベビーサタン／スカルライダー／グレムリン
プチイール	水系	史萊姆系
ヘルパイレーツ	ダゴン	ライオネック／じごくのもんばん／きりさきピエロ／デビルアーマー
ホエールマージ	イカずきん	ひとつめピエロ／しにがみ／とつげきうお
マータイガー	マーマン	ストロングアニマル／キラーパンサー
マーマン	水系	惡魔系
マッドロブスター	ガマニアン	惡魔系／ぐんたいガニ
よううかいぎょ	水系	喪屍系
レイギガース	水系	鳥系
ポセイドン	グラコス	ムドー

????系

MONSTER 名	血統	配偶
オルゴデミーラ	サイコピサロ	ナイトリッチ
オルゴデミーラ（第二形態）	オルゴデミーラ	しんりゅうおう／ギガントドラゴン
りゅうおう	まおうのつかい	アンドレアル／グレイトドラゴン
りゅうおう（變身後）	りゅうおう	しんりゅう
エスターク	デスピサロ	キングレオ／ヘルゴラゴ
シドー	ジャミラス	ローズバトラー
ゾーマ	りゅうおう／りゅうおう(變身後)	シドー
デスピサロ	デュラン	しんりゆう
ハーゴン	ワイトキング	メタルキング
バラモス	ハーゴン	やまたのおろち
ミルドラース	エスターク	ゴールデンスライム
ミルドラース（變身後）	ミルドラース	デンタザウルス／オリハルゴン
ムドー	バラモス	ダークホーン／ヘルゴラゴ
デスタムーア	ゾーマ	ミルドラース／ミルドラース（變身後）
	ミルドラース	キングアズライル
	ミルドラース（變身後）	ゾーマ

デスタムーア（第二形態）	デスタムーア	さそりアーマー／タイタニス
デスタムーア（第三形態）	デスタムーア	ダークマター／ムドー
アスラゾーマ	サイコビザロ	ゾーマ
サイコビサロ	デスビサロ	エスターク
ジェノシドー	シドー	タイタニス
しんりゅうおう	りゅうおう	オリハルコン
ダーグドレアム	デスタムーア（第三型態）	グランスライム

虫系（むし系）

MONSTER 名	血統	配偶
おおなめくじ	虫系	史莱姆系
おおみみず	虫系	惡魔系
カマキリせんし	キラーシックル	惡魔系
キャタピラー	虫系	龍系
キラーシックル	虫系	ひとつめピエロ／しにがみ
	カマキリせんし	史莱姆系
キリキリバッタ	ー	ー
ぐんたいアリ	おおなめくじ	史莱姆系
ぐんたいガニ	虫系	ダーククラブ
さそりアーマー	ホーンビートル	ホーンビートル
	カマキリせんし	クラブマン／さまようよろい／ヘルバイレーツ
じんめんちょう	虫系	鳥系
せみもぐら	虫系	獸系
ダンジョンえび	虫系	????系
テールイーター	とうちゅうかそう	植物系／エビルソビタル
	虫系	はなまどう
デスファレーナ	じんめんちょう	惡魔系
	虫系	ミノーン／レイギガース
とうちゅうかそう	虫系	植物系
ドロル	じんめんちょう	じんめんちょう
	テールイーター	テールイーター
	メーダ	メーダ
	リップス	史莱姆系／アクアバラソル／エビルアングラー／たこつほこそう
	虫系	ゴースト
はさめくわがた	虫系	物質系
ピューロ	虫系	水系
ベルザブル	ヘルホーネット	喪屍系
ヘルホーネット	ドロル／メーダ／ピューロ	喪屍系
	虫系	フェアリーラット
	じんめんちょう	ピューロ
ホーンビートル	はさみくわがた	はさみくわがた
	よろいムカデ／カマキリせんし	惡魔系
マルチアイ	テールイーター	惡魔系
	キャタピラー	キャタピラー
メーダ	虫系	コハクそう
よろいムカデ	おおみみず	物質系
	ドロル	龍系
	マルチアイ	カメゴン／ストーンスライム
	虫系	アイアンタートル
リップス	虫系	喪屍系
スカルスパイダー	さそりアーマー	ワイトキング

惡魔系（あくま系）

MONSTER 名	血統	配偶
アークデーモン	オーガー	龍系
	ギガンテス／グレンデル／シルバーデビル	アンドレアル／ウイグアグアサシン／キングスライム／キングレオ／グレイトドラゴン／サンダーバード／パオーム／ぶちキング／メタルキング／メタルドラゴン／やまたのおろち／ロックちょう
	惡魔系	????系
アクバー	アークデーモン	じごくおもんばん
	グレンデル	グレンデル
あくまのきし	惡魔系	さまようよろい
アンクルホーン	アークデーモン	獸系
	惡魔系	ダークホーン
いどまじん	オーガー	ようがんまじん
	ボストロール	ひょうがまじん
オーガー	ギガンテス／グレンデル／シルバーデビル	キラーマシン／ストロングアニマル／ダンジョンえび／トドマン／マータイガー／ユニコーン
	じごくおもんばん	龍系
	惡魔系	おおきづち
オーク	惡魔系	ビーンファイター
おおめだま	惡魔系	虫系
ギガンテス	スカルライダー／ヘルビースト／メドーサボート	喪屍系
	惡魔系	ビッグアイ
きりさきピエロ	ひみつめピエロ	ひみつめピエロ
	ライオネック	ピエロスライム
グレムリン	惡魔系	獸系
グレンデル	グレムリン／スカルライダー／ヘルビースト／メドーサボート	獸系
	惡魔系	ドラゴンマッド
じごくおもんばん	オーガー	喪屍系
	ギガンテス／グレンデル／シルバーデビル／	アックスシャーク／コアトル／しにがみきぞく／スカルゴン／スライムボーグ／ソードドラゴン／デスファレーナ／ヘルコンドル／ミストウイング／ローズバトラー／ワイトキング
	ベビーサタン	ベビーサタン
ジャミラス	アクバー	にじくじゃく
シルバーデビル	グレムリン／スカルライダー／ヘルビースト／メドーサボート	龍系
スカルライダー	惡魔系	喪屍系
ずしおうまる	アークデーモン	龍系
	オーガー／じごくおもんばん／ボストロール	獸系
ダークアイ	惡魔系	植物系
デビルアーマー	アークデーモン／オーガー／じごくおもんばん	物質系
	惡魔系	よろいムカデ
デュラン	ずしおうまる	ゴールデンゴーレム
	ジャメラス	じゃりゅうせんし
バブルデーモン	惡魔系	水系
ピクシー	惡魔系	史莱姆系
ひとつめピエロ	おおめだま／ピクシー／ベビーサタン	史莱姆系
ベビーサタン	惡魔系	鳥系
ヘルビースト	惡魔系	物質系
ボストロール	アークデーモン	獸系
	オーガー／ずしおうまる	うこくせきそう／グレイトドラゴン／トドマン／バルザック
メドーサボール	グレムリン／ダークアイ／ひみつめピエロ	喪屍系
	惡魔系	龍系
ライオネック	アークデーモン	喪屍系／ウイングアサシン
	惡魔系	リザードマン
ランプのまおう	ずしおうまる	????系
タイタニス	デュラン	ダークホーン

物質系（ぶっしつ系）

MONSTER 名	血統	配偶
あくまのカガミ	物質系	惡魔系
あくまのつぼ	ギズモ	惡魔系
	物質系	スライムつむり
	ミミック	たまてがい
うごくせきぞう	ゴーレム	ゴーレム
	物質系	ダンジョンえび／ホーンビートル
エビルワンド	物質系	龍系
おどるほうせき	物質系	史萊姆系
おばけキャンドル	物質系	獸系
ギズモ	あくまのカガミ／おばけキャンドル／マドハンド	エビルシード／エビルソピタル／かりゅうそう／キメラ／ドラゴンスライム／ミストウイング
	おばけキャンドル	キメラ
キラーマシン	ひとくいサーベル	オーガー／がいこつけんし／グレイトドラゴン／グレンデル／しにがみきぞう／スライムボーグ／デビルアーマー／ユニコーン
	物質系	キングレオ／グリズリー／スカルライダー／ストロングアニマル／パオーム
キラーマシン2	キラーマシン	キラーマシン
くものだいおう	ギスモ	スカイドラゴン／キングスライム／ダイオウィカ／ふちキング／ホエールマージ／ランプのまおう／りゅうおう／ワイトキング
ゴールデンゴーレム	ひょうがまじん	ようがんまじん
	ようがんまじん	ボストロール
ゴーレム	どろにんきょう	どろにんきょう
さまようよろい	物質系	喪屍系
デスソーサー	物質系	ドラキー
トーテムキラー	物質系	植物系
とげぼうず	物質系	虫系
どろにんぎょう	マドハンド	マドハンド／クラブマン
ネジまきどり	物質系	鳥系
のろいのランプ	キラーマシン/キラーマシン2	鳥系
	物質系	ふゆうじゅ
ばくだんいわ	キラーマシン/ダークマター	虫系
	とげぼうず	とげぼうず
バルザック	ひょうがまじん／ようがんまじん	惡魔系
	物質系	????系
ひとくいサーベル	うごくせきぞう/エビルワンド/ゴーレム/ミステリドール	キラーグース／ひくいどり／ファンキーバード／モーザ
	物質系	おおみみず
ひょうがまじん	キラーマシン/キラーマシン2	キングレオ
	メタルドラゴン	スカルゴン／ワイトキング
フィアーパペット	物質系	グレムリン
ブラシこぞう	物質系	水系
	フィアーパペット	ピクシー／ベビーサタン
プロトキラー	さまようよろい	惡魔系
	キラーマシン/キラーマシン2	史萊姆系
	物質系	テビルアーマー
マドハンド	おどるほうせき	物質系
ミステリドール	うごくせきぞう/ゴーレム	ストーンスライム／スライムつむり／スライムナイト／ドラゴンスライム
	物質系	リップス
	フィアーパペット	惡魔系
ミミック	キラーマシン	喪屍系／とつげきうお
	物質系	ボックススライム
メタルドラゴン	キラーマシン／キラーマシン2	龍系／メタルドラゴン
	物質系	アンドレアル
	うごくせきぞう	アンドレアル／グレイトドラゴン／テンタザウルス
ようがんまじん	メタルドラゴン	アークデーモン／キングレオ／サンダーバード／ずしおうまる／やまとのおろち
ダークマター	ゴールドンゴーレム	メタルキング

喪屍系（ゾンビ系）

MONSTER 名	血統	配偶
アニマルゾンビ	喪屍系	獸系
ウインドマージ	喪屍系	かまいたち
	やたがらす	鳥系
エビルスピリッツ	がいこつけんし/しにがみきぞく/しりょうおきし/スカルゴン/ボーンプリズナー/ボムボムボム/マッドロン	鳥系
	喪屍系	龍系
がいこつけんし	エビルスピリッツ	龍系
	くさったしたい/しりょうおきし/マッドロン/マミー/ゆうれいせんちょう	うごくせきぞう／オーガー／キラーパンサー／グリズリー／ゴーレム／ストロングアニマル／デスフラッター／ヘルコンドル／ヘルビースト
	ボーンプリズナー	ボーンプリズナー
きつねび	ナイトウイプス	獸系
	アニマルゾング	ミストウイング
くさったしたい	ゴースト	獸系
ゴースト	喪屍系	史姆系
さかさゾンビ	くさったしたい	くさったしたい
しにがみ	くさったしたい	惡魔系
	ゴースト	惡魔系
	喪屍系	とうちゅうかそう
しにがみきぞく	エビルスピリッツ／がいこつけんし/ボーンプリズナー/マッドロン	アークデーモン／キラーマシン／じごくのもんばん／メタルドラゴン／ライオネック
	しりょうのきし/スカルゴン	しりょうのきし／マネマネ
シャドー	喪屍系	物質系
しりょうのきし	喪屍系	惡魔系
スカルゴン	がいこつけんし/しにがみきぞく/スカルゴン/スカルサーペント/ボーンプリズナー/ワイトキング	龍系
	喪屍系	アンドレアル／グレイトドラゴン／しんりゅう／ソードドラゴン／バトルレックス／やまたのおろち／ライバーン
スカルサーペント	喪屍系	水系
ダーククラブ	喪屍系	虫系／ガマニアン／クラブマン／マッドロブスター
ナイトウイプス	エビルスピリッツ/ダーククラブ	惡魔系
	喪屍系	ミストウイング
ナイトリッチ	がいこつけんし/しにがみきぞく	キラーマシン2
ボーンプリズナー	しりょうのきし/マミー	キラーグース／グレムリン／ストーンスライム／スライムボーグ／はなまどう／ホーンビートル／モーザ
ボムボムボム	マネマネ	ドロル／フーセンドラゴン
	キツねび	獸系
まおうのつかい	がいこつけんし	がいこつけんし
	ワイトキング	惡魔系
マッドロン	喪屍系	イエティ／おおなめくじ／スライムファング／ダンスキャロット／ドロル／ファンキーバード／ベロゴン／ボックススライム／マッドプラント／リップス／
マネマネ	ー	ー
マミー	喪屍系	植物系
やたがらす	喪屍系	鳥系
ゆうれいせんちょ	ボーンプリズナー	水系
	ナイトウイプス	おおうつぼ
ワイトキンク	がいこつけんし	アンドレアル
	がいこつけんし	キングレオ／グレイトドラゴン／ゴールデンゴーレム／サンダーバード／ホークブリザード／ロックちょう
	しにがみきぞく	ぶちキング
	スカルゴン	キングスライム
	喪屍系	????系
	ボーンプリズナー	メタルキング
ラザマナス	ワイトキング	りゅうおう

GAMEX GAME DATA

發售商	SEGA
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	15BLOCK
發售日	發售中

SLG/1P

SEGAGAGA

夢想成真！將SEGA的佔有率變成100%！

text：亮

SGGG















上回提要：太郎千辛萬苦，終於將開發B 和C 研弄到手，但是，要將虹野薰綸擊倒又豈是易事，到底憑著太郎和彌生的努力，又能否成功令SEGA 的市場佔有率變成100% 呢！

將虹野薰綸擊倒！（開發遊戲的心得！）

要利用有限的時間來開發遊戲，而銷量更要比虹野薰綸所製造的遊戲好，這絕對不是一件易事。玩者所遇到的困難，都離不開這幾種，一是沒有足夠的金錢；二是不知怎樣才能令開發人員的體力作出回復；三是不知怎樣才能縮短開發所需的時間；四是不知道怎樣選開發人員。就等筆者教教大家一個不錯的用法吧！首先，要在短短的幾個月內，要利用C研成功開發出一個遊戲是較為困難的，由於C研所開發出來的遊戲是較佳，故此所需的開發時間亦較其他兩個研為多，這是非常合理的，而C研的監督就一定要由能力值很高的C-MAN來擔任，接著其他開發人員應選一些性格相若的會較佳，接著便盡量購入一些回復item。當一切準備就緒時便可開始開發遊戲，而玩者應多選盡情發揮（ギンギン行こうぜ）這個指令，只要當開發人員的體力下降時，便立即用回復item替他們回復（要小心，若開發人員疲勞過度的話是有機會會死去的）。而另一個重要的關鍵便是設備投資，若希望縮短遊戲的開發時間，便一定要購入新的設備，至於怎樣省錢，玩者可參考以下兩個方法，一是縮減員工的工資（但不要太過份）；二是在出糧的前幾天，利用溫泉券（溫泉宿泊券）令員工們外出，這樣一來可省回金錢，二來更可令員工們的能值全數回復。最後，只要比對手虹野薰綸早一步推出遊戲，便能穩操勝券。









第四話

開發超次世代機！



這話一開始後，便會出現一段DOGMA的新遊戲機的宣傳廣告。

愛里沙：「這便是DOGMA新製品的CM！這個CM的廣告費很驚人哩！我們要認真地作出對策，就等我們了解一下現時的情況吧！」

彌生：「是，SEGA現時的市場佔有率很差，希望SGGG所製造的遊戲能令佔有率上升，故此在短時間內一定要將遊戲的質數提升。我們一定証明DREAMCAST是一部非常優秀的遊戲機。但是，DC的性能亦逐漸開始不夠我開發遊戲了，亦即是說DC的可用性已現飽和……」

愛里沙：「比DC更強的，相信就只有超次世代機了……」

彌生：「莫非是開發D研……」

愛里沙：「那兒……很危險的……」

太郎：「開發D研？」

愛里沙：「其實……到了這危急存亡之際，我唯有說出來，SEGA主要是有開發A、B、C研3個開發室，但，第四個開發室確實存在著……」

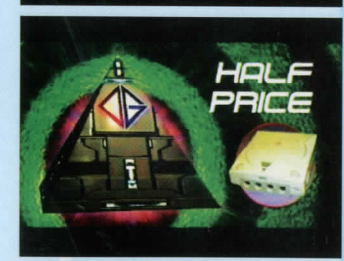
太郎：「第四個？」

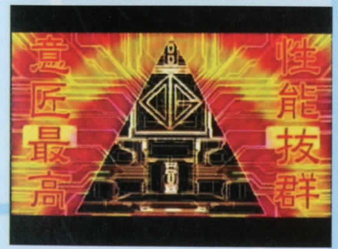
愛里沙：「無錯，在昭和26年時設立的，當時SEGA的技術的發展速度令人難以置信，但誰是開發D研的幕後主腦人就沒有人知道，眾人只知道這個開發室是存在著的……」

太郎：「那麼，DC是……」

愛里沙：「無論是DREAMCAST、SATURN，或者是MEGA DRIVE，全部都是透過超越人類LEVEL的開發D研的超級科技所製造出來的產品。而且D研更擁有5塊CPU，普通人是不會明白的其運算的能力是有多強的。D研在SEGA的歷史上確實是存在著的，更對SEGA作出深遠的影響……但其超級科技的正體到現在為止卻仍然是一個謎。所以，若要得到比DC更強的超次世代機便必定要到開發D研走一趟，它的位置便是……」

經過愛里沙的一輪講解後，便





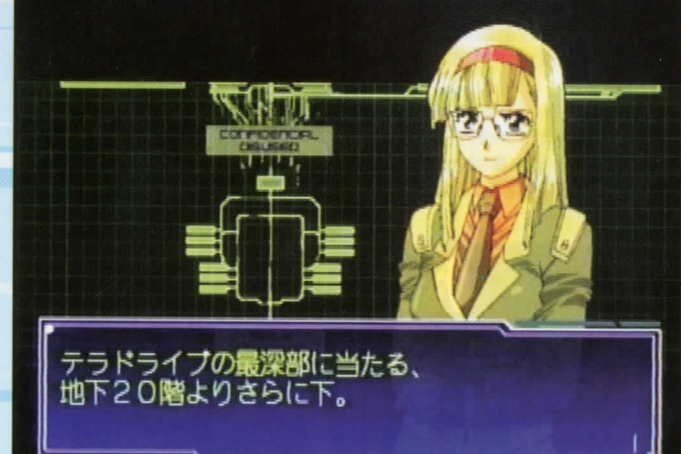


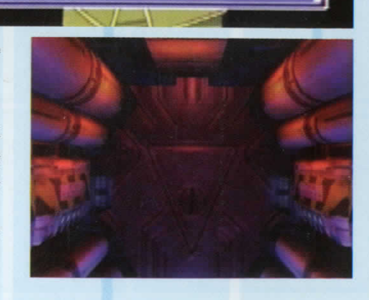
















得知開發Ｄ研的位置，現在要做的，當然是立即進入D研……(此時由於劇情所限，故此玩者務必要進入Ｄ研）

（進入Ｄ研後，在眼前出現了一部奇怪的機器，並寫著魂融合三字）

太郎：「這是……」

彌生：「融合……」

太郎：「唔？即是什麼來的？」

（這時一把奇怪的聲音出現）「到底是誰人進來？」

太郎：「我……我叫瀨賀太郎……」

（原來剛才那把聲音是屬於一隻大白兔的）

大白兔：「我就是遊戲教授，亦是看著SEGA的發展史的人。」

太郎：「這機器到底是什麼來的？」

大白兔：「它便是『魂融合之間』。」

大白兔：「只要在這間房中作魂的融合，新的遊戲機便會誕生。」

太郎：「新的遊戲機！請求你教我到底要怎樣做才可將它製造出來！」

大白兔：「哼！你只要到會社的最深處的開發Ｄ研便可……」

太郎：「無錯，要與DOGMA對抗……必定要借助Ｄ研的力量才可。」





大白兔：「D研是會社中最危險的地方，有如不可入侵的聖域一樣，你要小心一點！」

太郎：「我…（太郎的意志力似乎很薄弱）」

大白兔：「哼！瀨賀太郎，你有沒有聽一些聲音！」

太郎：「聲音？」

大白兔：「那是GAME之魂的聲音，有無數的遊戲角色正在睡眠中……例如是SONIC，他們都需要你去喚醒！」

太郎：「我明白了！」



大白兔：「這樣才像樣，才像能令SEGA的業務才度復興的真正英雄。」

彌生：「但是，我們已沒有多餘的時間了！」

大白兔：「那麼便立即進入我身後的Ｄ研吧！」

於是太郎和彌生便進入開發Ｄ研的最深處，前進不久時……

太郎：「這兒和會社有很大分別呢！」

彌生：「我好像聽到些奇怪的聲音。」

這些聲音原來是從會社的廣播器傳出來的，內容是要SGGG的職員要立即到會議室。

來到會議室後……

太郎：「到底發生了什麼事？」



愛里沙：「事態嚴重，美國那兒的社長來了！」

彌生：「為什麼會來的？究竟發生了什麼事！」

謎之男：「由我來講解一下吧！」

太郎：「這個人是……」

愛里沙：「COOL（クール）特務部長，他是由美國來的。」

特務部長：「我是由美國來，主要是負責監察你們，由於人交因患有急病而入院，故這裏便由我親手接管，其他細緻我會慢慢向你們講解！」

彌生：「為什麼是由你接管！」

特務部長：「哼！你這個問題問得非常之好！若果不謹慎處理這件事情的話，情報便會有機會外





涉，到時便會令遊戲界，不，甚至整個世界的經濟陷入混亂的狀態……」

太郎：「情報外涉……」

特務部長：「到時SGGG這個計畫便會玩完……」

彌生：「……」（連彌生亦默不作聲）

特務部長：「由於事態非常嚴重，所以計畫SGGG便由我全權負責！」

愛里沙：「但是！？社長……」

特務部長：「這裏已是由我全權管轄！你絕對要服從我的指示。」

愛里沙：「我明白了……」

特務部長：「你們現在便要聽從我的任何指示了。」

彌生：「COOL特務部長，到底是什麼人來的？」

愛里沙：「他將美國的市場在1年內擴展到3倍！所以他絕對是





SEGA的重要人物！」

太郎：「那麼……」

愛里沙：「所以他要接管SGGG是沒有人能夠反對的。」

（由於所有開發室的操控權已落在特務部長手上，無奈的太郎和彌生唯有再次進入開發Ｄ研。但想不到就連開發Ｄ研亦會被特務部長的守衛所監察著，就太郎都不能進



入。於是只好回到會議室中……）

太郎：「可惡！就連在社內自由活動都不能！」

彌生：「我們只要走近核心便行了！」

太郎：「即是怎樣？」

彌生：「我們可以在夜晚時潛入去。」

太郎：「但是夜晚亦然是有守衛看守著的。」

彌生：「不是的！」

太郎：「但是，照一般的情況而言，應該是什麼時候都有守衛看守著的！」

彌生：「哼哼……夜晚的防守



力應該會較弱的。我們在潛入的同時，可用電話的聲音引開守衛的注意，記著要帶電筒呀！」

太郎：「好吧！」

（這時便可進入開發室Ｄ研。）

進入後只要一直向前走，走到







盡頭時便會……

太郎和彌特務部長生終於走到核心前，彌生發出一種奇怪的力量，令太郎看到核心內的情況。怎料這

時竟在後方出現，並誣蔑太郎是間諜，更將彌生捉走，看來這件情一定另有內情，相信與彌生前額的裝置有關……







第五話

沒落！COOL之陷阱！



特務部長：「哼！怎樣處罰你好呢！絕對不能再有半點差錯，你現在都是為SEGA出一分力的時候了！」

太郎：「……」

特務部長：「我已經將SGGG的成員從新編排，你跟我來吧！」

問題出現：是否替他工作（仕事を引きうけもすか？）

選：是（はい）※若選否可見下文

特務部長：「好！來吧！我已經決定了將SGGG的經費收窄，而所有的開發室則由我本人負責管理，這次亦是證明你有才能的唯一機會。」













太郎：「甚麼？」

特務部長：「只要你能令佔有率上升，便能夠證明你是有能力的。」

太郎：「但是……現在的我並沒有彌生的幫助……」

特務部長：「哦……真是可惜呢！我還以為你已經將所有不愉快的事忘記了！若然你未能忘記的話，我便不需要你了……」

太郎：「……」

特務部長：「現在有個開發P的計畫等著你……而且內裏的開發人員更是全新調配過的，不知你有沒有興趣利用它來開發遊戲呢……」

問題出現：是否負責管理開發研P？（開發P研プロジェクトを引きうけますか？）

選：是（はい）

就是這樣，太郎便負責管理開發P研，但當進入後才發覺有點奇怪，內裏的開發人員全都是一些能力值

很低的類型，甚至就連item與及其他選項都不能使用，這一切都對太郎都很不利，看來太郎這次的決定是錯的……基於開發的條件實在太差，故此太郎基本不能開發遊戲，直至1月4日太郎被特務部長召到

會議室……

特務部長：「點呀！進度如何？」

太郎：「可惡……你……」

特務部長：「到底進度如何呀！」

太郎：「毫無進展……」

特務部長：「將它發售吧！」

太郎：「甚麼？」

特務部長：「你聽清楚，我叫你將它發售！」

太郎：「但是它還未完成的……」

特務部長：「未完成都要發售，為了取回開發時所用去的金錢，這是無可避免的！」

太郎：「但……」

特務部長：「照我說話去做！」

由於遊戲並未正式開成的關係，故此銷量非常之差，更接到很多用戶的投訴……

特務部長：「為什麼在遊戲中會有那麼多BUG的？」

太郎：「在這種情況下發售…你…」

特務部長：「由於你管理失當才會發生這樣的事情，我現在已經不再需要你了，你現在可以辭去你的所有職務……」



另一方面，到底特務部長為什麼要將彌生捉走呢！

※特務部長：「我已經將SGGG的成員從新編排，你跟我來吧！」

問題出現：是否替他工作（仕事を引きうけもすか？）

選：否（いいえ）

特務部長：「你是否願意為我效力？」

選：否（いいえ）

特務部長：「好！來吧！我已經決定了將SGGG的經費收窄，而所有的開發室則由我本人負責管理，這次亦是證明你有才能的唯一機會。」

太郎：「甚麼？」

特務部長：「只要你能令佔有率上升，便能夠證明你是有能力的。」

太郎：「但是……現在的我並沒有彌生的幫助……」

特務部長：「哦……真是可惜呢！我還以為你已經將所有不愉快的事忘記了！若然你未能忘記的話，

我便不需要你了……」

太郎：「……」

特務部長：「現在有個開發P的計畫等著你……而且內裏的開發人員更是全新調配過的，不知你有沒有興趣利用它來開發遊戲呢……」

問題出現：是否負責管理開發研P？（開發P研プロジェクトを引きうけますか？）

選：否（いいえ）

太郎向特務部長辭退後便獨自離去……



第六話

復活之SGGG

第6話
復活のセガガガ

一個月後，失業的太郎終於在一間叫「BUG大鳥居」的遊戲售賣店中找到當售貨員的工作。當工作完畢後，太郎便可離開售賣店，在夕陽下，太郎坐在一片草地上……

太郎：「店…店長……」

店長：「呀……你明天會繼續工作嗎？」

十分沮喪的太郎：「是……」

太郎：「我……曾經在東京的某個地方，與開發人員一起，同心協力地製造不少遊戲出來，更令不少玩家受惠……但是，現在的我卻……我相信我製造的遊戲是很好的……」

店長：「是呀！」

店長：「唔，其實我亦曾經出過遊戲呢？你有沒有聽過「ALEX KIDD？」

太郎：「莫非店長你就是……」

店長：「是很久以前的事了！」

太郎：「它是一個不錯的遊戲呢！」

店長：「唔唔……」

店長：「我是當時SEGA的IMAGE CHARACTER，而目的就是為了與任天X的瑪X奧（←相信大家都知是誰！！）抗衡，可惜，事與願違……」

太郎：「為什麼？」

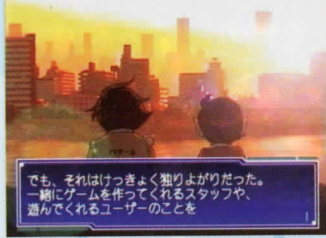
店長：「因為當時的IMAGE CHARACTER只限一人，而我所推出的遊戲亦不是太受歡迎，結果，我在開發室等了很久，才知道我的地位已被後上的SONIC取代了……失意的我唯有再等待下次的機會，不過，我沒有因此而氣餒，更開了這間遊戲售賣店，其實，我們經常都會遇到各種的挑戰，而且我們應該努力去面對……」

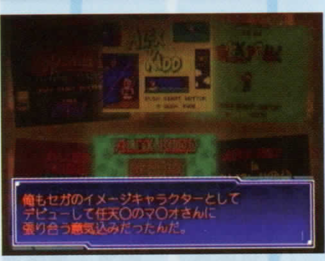
太郎：「但是……SEGA已經不再……」

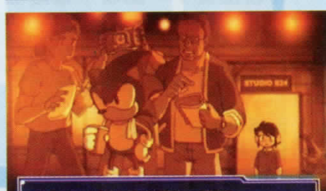














店長：「好啦！今晚與我一同吃晚飯吧！」

（原來ALEX帶太郎去見一個人，他就是開發A研的部長。）

開發A研部長：「哦！ALEX！你近來怎樣呀！」

ALEX：「很久不見啊！」

接著開發A研部長便會向太郎作出發問，只要全數答對後，開發A研部長便會帶太郎回到SEGA。

第一題：你是否希望製造遊戲？（まだゲームが作たいだと？）

選：是（はい）

第二題：你認為你有這樣的才能嗎？（おまえにそんな才能があるとでも思ってるのか？）

選：否（いいえ）

第三題：你是否願意放棄夢想而回到老家呢？（だったら夢を追うのはすっぱりあきらめて田舎にでも帰った方が世間のためとは思わんのか？）

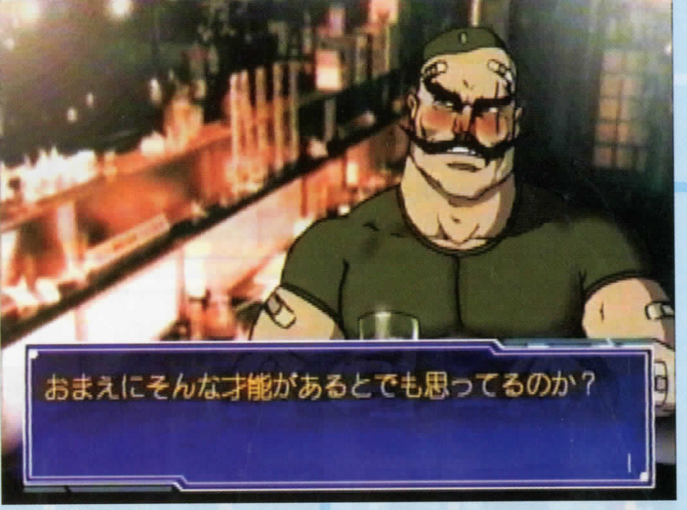
選：否（いいえ）

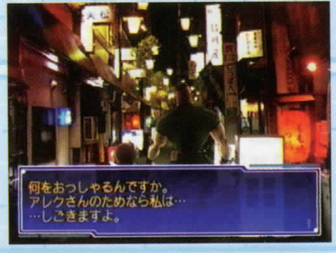
第四題：到了現在這情況，你仍然要堅持繼續推出遊戲嗎？（そうまでゲームが作りたいんだな？）

選：是（はい）

全數答對後，開發A研部長終於感受到太郎的誠意，並相約明日6時見面……

（得到ALEX的幫助，太郎終於有機會回到SEGA工作！）





但是，要成功回到SEGA前，便要辦妥開發A研部長所委託的事情，他們分別是：

迷你遊戲2——替遊戲機清潔



第一個任務是要到HI-TECH LAND・SEGA・蒲田西口店中清洗不潔的遊戲機。

玩法：在限定時間內，利用A和B鍵連打清洗遊戲機，只要清洗四次後便可完成。



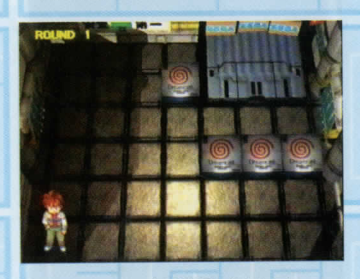
迷你遊戲3——倉庫整理

第二個任務是到SEGA・新矢口事業所（2號）中作搬運工人。



玩法：利用A鍵將所有貨物搬到右上方的運送車內，按Y鍵可喚出選單並可作RETRY。

由於ROUND1太過容易，故此不用多說。



ROUND2，解決的方法是：



首先順次序2、5、4移到右上方，接著是3和6，最後只要將6向右移，便能騰空一個位置讓1移入去。

ROUND3，解決的方法是：



將2、3、4和5移到右上方，接著只要利用木箱的幫助，1便可來到6的前面，跟著利用6便可到達右上方，接著的大家都應該知道怎樣做。

ROUND4，解決的方法是：



將1、3、4、5移到右上方，接著的2不要向上移而是向右移，這樣便很易完成。

ROUND5，解決的方法是：



來到最後一ROUND，首先移1和2到右上方，接著是3，跟著是4，最後便是5和6。

透過開發A研部長的協助，太郎便可潛入地下D計畫室，在這裏更見到特務部長與及被困著的彌生……（這時可選擇作出記錄與否）

特務部長：「哈哈哈，這樣便



可進一步作出分析，由於你不合作的關係（←對著彌生說），導致耽誤了很多時間……但是到了現在已經差不多，我的偉大機器，終於完成了。到時，我就可以用這部超次世代機來支配世界！！」









特務部長：「到底是誰？」

太郎：「到底是什麼一回事？」

特務部長：「原來是你，我還以為你已回到鄉下！」

特務部長：「就等我告訴你，多魯美狄嘉（ドルメヒカ），它是地球以外的文明遺跡，亦是人類最大的遺產……而它就埋在大田區羽田內，即是SEGA會社的地下。它會對人類作出可靠的啟示，而這亦是SEGA能開發一些出色的遊戲，並且能壓倒其他遊戲廠商的主要原因。」

特務部長：「這個女孩前額的裝置，其實就是能解開遺跡鎖匙，只要將遺跡的神秘力量解開，我便能製造出究極的次世代遊戲機，從而支配整個遊戲界、甚至整個世界！」

太郎：「我不會容許你這樣做的。」



這時便會與特務部長發生戰鬥，由於他的實力並不是太強，擁有60LEVEL左右便可將他擊倒。其後更要與部長的思念體再戰，由於對手的力量十分強橫，太郎毫無還手之力……就在太郎身陷險境之際，彌生突然發出強大的力量，令到四周發生強大爆炸，在這強大的爆炸下，看來部長已經……







第七話

上呀！業界制霸！～展開新的旅程～（上部份）

第7話
いくぜ！
業界制覇！
～新たなるいい日旅立ち～

睡在病房中的彌生，因發惡夢而驚醒了……而另一方面，正在會議室的太郎……



愛里沙：「竟然想用遊戲來征服世界……他肯定是玩得太多遊戲了！」

愛里沙：「在遺跡內果然有著不可思議的力量！但是，若果使用不當的話，很容易便會被它操控呢！而遺跡的入口已經解除封鎖，你可以入內開發超次世代機了。」

（這時從後方突然聽到人交社長的聲音。）





人交社長：「你們好嗎？特務部長的野心終於失敗了……他現正處於人工冬眠狀態，相信已不能再次作惡了，最後我希望你能將遊戲界引導回正路呢！」

愛里沙：「現在你已經可以自由使用所有的開發室了。」

太郎：「唔，彌生傷勢怎樣呢？」

愛里沙：「你可以放心，她已經脫離危險時期了，你可以到醫療室看她呢！」

愛里沙：「呀！會社商店內的售貨員轉換了，她是一個美人呢！」

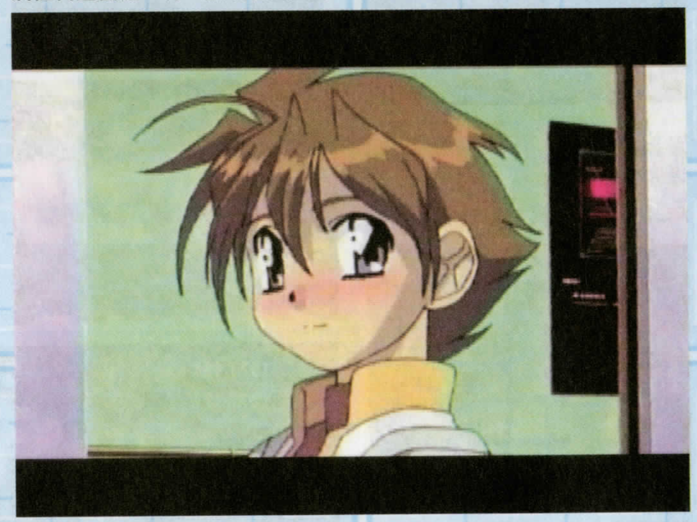
（只要到醫療室看完彌生後，太郎便要在這段時間內令到市場的佔有率變成100%）

這時太郎便可到開發D研去取得所有遊戲之魂，並藉此來玩發超次世代遊戲機，有一點玩者要注意的，就是使用故弄玄虛技中的「UFO」和「UFO 800」是能將擁有遊戲之魂的角色（除了ALEX外）夾走，這樣他們便會成為同伴。



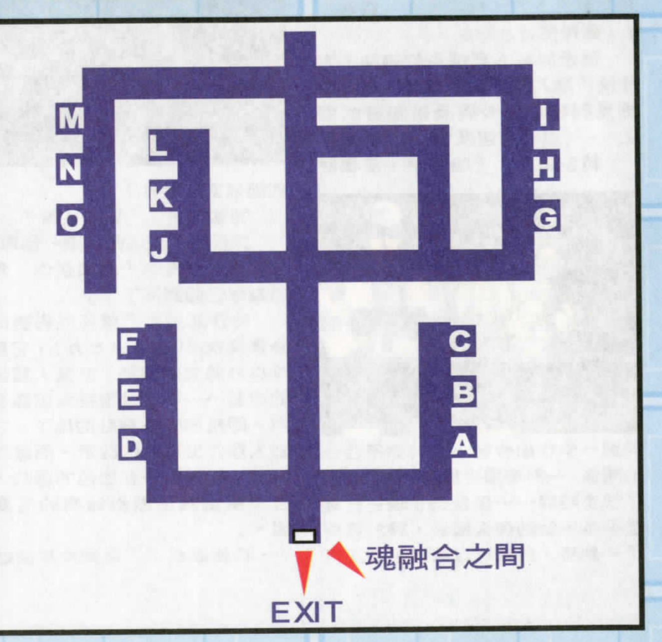






十五名擁有遊戲之魂的角色

角色	所擁有的魂
（I）BAKUBAKU 犬（ばくばく犬）	熱
（E）AMIGO（アミーゴ）	音
（H）BAKUBAKU 熊貓（ばくばくンダ）	技
（K）DRAGOON（ドラゴン）	力
（A）喪屍（ゾンビ）	腐
（C）OPAOPA（オパオパ）	樂
（F）ALEX（アレックス）	優
（L）NIGHTS（ナイツ）	夢
（J）BAKUBAKU 猿（ばくばく猿）	馬
（G）BAKUBAKU 猿（ばくばく猿）	笑
（O）SONIC（ソニック）	速
（N）NEI（ネイ）	美
（B）大總統之女（大總統の女）	智
（D）GET 魚（ゲット）	魚
（M）RISTAR（リスター）	星



開發超次世代機

取得全數的遊戲之魂後，只要依照下表，便可開發的超次世代機。

No.	所開發的超次世代機	所組合的魂
紅色		
001	MMR4	熱、音、技
002	システムマスター	熱、音、力
003	マークさん	熱、音、腐
004	ターンS	熱、技、力
005	バイオボーイ	熱、技、腐
006	32XX	熱、力、腐
007	FM ユニット	音、技、力
008	ガガメット	音、技、腐
009	マークサンツいン	音、力、腐
010	三二X	技、力、腐
綠色		
011	DCX	樂、優、夢
012	SWASTICA	樂、優、馬
013	ゴーグル小僧	樂、優、笑
014	卵チョコ	樂、夢、馬
015	JINMEN	樂、夢、笑
016	ALTERMIRA	樂、馬、笑
017	メガシー	優、夢、馬
018	爺サン萬歳	優、夢、笑
019	せがせん	優、馬、笑
020	せがにせん	夢、馬、笑
藍色		
021	GAME BALL	速、美、智
022	サニーサイド	速、美、魚
023	ロムるんです	速、美、星
024	ドーム	速、智、魚
025	HAM	速、智、星
026	GG スペシャル	速、魚、星
027	激ミソ	美、智、魚
028	イタデン	美、智、星
029	じゅーく	美、魚、星
030	GG アドバンス	智、魚、星
混合		
031	魑魅魍魎	腐、夢、星

魂之閃光順序一覽

左	右	中
白	白	藍
藍	藍	紅
綠	啡	藍
紅	綠	啡
藍	白	白
黃	黃	啡
藍	啡	白
紅	白	綠
藍	啡	啡
紅	白	白
啡	啡	黃
紅	紅	紅

宣傳活動內容

宣傳活動內容	金額	效果
ネットの掲示板に書き(田)み	0Yen	不明
有名聲優起用	50 萬 Yen	5~15p
大物デザイナー起用	70 萬 Yen	6~20p
雜誌廣告1ページ	100 萬 Yen	10~12p
雜誌廣告見開き	150 萬 Yen	10~16p
涉谷車站前に巨大看板設置	250 萬	6~20p
CD シングル發賣	300 萬 Yen	10~20p
雜誌廣告四周連續	400 萬 Yen	10~30p
ラジオ CM	600 萬 Yen	20~25p
宣傳バスチャーター	700 萬 Yen	15~35p
電車內吊り廣告ゲリラ	800 萬 Yen	10~50p
店頭デモ全面展開	1000 萬 Yen	25~50p
雜誌に體驗版收錄	1500 萬 Yen	20~70p
TVCM 地方ローカル	5000 萬 Yen	50~80p
全國橫斷キャラバン	8000 萬 Yen	40~100p
TVCM 全國15 秒スポット	1 億3000 萬 Yen	70~100p
テレビアニメ化決定	1 億萬8000Yen	100~150p
TVCM 全國30 秒スポット	3 億萬2000Yen	150~200p

不同顏色所帶來的影響

將3顆遊戲之魂組合後，他們便會不停閃動，透過下表便可得知不同顏色的組合所帶來的影響，當開發度到達100% 後便告完成。

顏色的組合	效果	顏色的組合	效果
綠綠綠	期待值 +8~10	綠綠	期待值 +1
藍藍藍	期待值 +4	藍藍	期待值 +2
白白白	開發狀況 +8~10	白白	開發狀況 +1
紅紅紅	開發狀況 +4	紅紅	開發狀況 +2
黃黃黃	零用錢 + 大約 4000Yen	黃黃	零用錢 + 大約 1000Yen
黑黑黑	期待值 -6	黑黑	期待值 +1~2

※選擇與及實行指令後的1日，開發狀況 +4、期待值 +1

全DIRECTOR開發遊戲作品一覽表

名字後有*代表該人物需由其他職位升職成DIRECTOR

001
アセンブラウィザード*
開發作品
エコー・ザ・ドルフィン／ecco THE DOLPHIN（MD）
エコー・ザ・ドルフィン2／ecco THE DOLPHIN 2（MD）
ラストブロンクス／LAST BRONX（SS）
クレイジータクシー／CRAZY TAXI（DC）

011
中間管理職
開發作品
パチンコII／彈珠機（ETC）
三國志列伝アジア版／三國志列傳亂世群英（MD）
PSYCHIC WORLD（GG）
プロ野球チームであそぼうネット／職業棒球會NET（DC）

012
裸の王様
開發作品
スーパーワンダーボーイ／SUPER WONDER BOY（ETC）
モンスターワールド／MONSTER WORLD（ETC）
モンスターワールド3／MONSTER WORLD 3（MD）
モンスターワールド4／MONSTER WORLD 4（MD）
サンバDeアミーゴ／SAMBA DE AMIGO（DC）

015
メカ王*
開發作品
ジ ウーズ（MD）
Mr.BONES（SS）
ルーマニア #203（DC）

017
オレがオレが
開發作品
ザハウスオブザデッド／THE HOUSE OF THE DEAD（SS）
エターナル レジェンド／ETERNAL LEGEND 永遠之傳說（GG）
シャダム クルセイダー（GG）

020
月組リーダー
開發作品
シャイニングフォースCD／SHINING FORCE CD（MCD）
シャイニングフォース／SHINING FORCE（MD）
シャイニングフォース2／SHINING FORCE 2（MD）
シャイニングフォース3シナリオ1／SHINING FORCE 3 SCENARIO 1（SS）
シャイニングフォース3シナリオ2／SHINING FORCE 3 SCENARIO 2（SS）
エターナルアルカディア／ETERNAL ARCADIA（DC）

021
ゲーマー
開發作品
アレスタ／ARESTE（ETC）
G-LOC（MD）
スカイターゲット／SKY TARGET（SS）

024
マネマネ
開發作品
スペースハリアー3D／SPACE HARRIER 3D（ETC）
スペースハリアー2／SPACE HARRIER 2（MD）
ゴールデンアックス2／GOLDEN AXE 2（MD）
ゴールデンアックス3／GOLDEN AXE 3（MD）

026
ドラッグストア
開發作品
ザ・GG忍／THE・GG忍（GG）
ザ・GG忍2／THE・GG忍2（GG）
ザ・スーパー忍2／THE・SUPER忍2（MD）

029
いきあたりばったり
開發作品
エイリアンソルジャー／ALIEN SOLDIER（MD）
レンタヒーロー／RENT A HERO（MD）
ゲイングランド／GAIN GROUND（MD）
ソニックアドベンチャー／SONIC ADVENTURE（DC）

034
A研部長
開發作品
ファンタジーゾーン／FANTASY ZONE（ETC）
ファンタジーゾーン2／FANTASY ZONE 2（ETC）
ファンタジーゾーン／FANTASY ZONE（SS）
ザハウスオブザデッド／THE HOUSE OF THE DEAD（DC）

035
プログラムチーフ*
開發作品
ガンスターヒーローズ／GUNSTAR HEROES（MD）
ダイナマイトヘッディー／DYNAMITE HEADDY（MD）
ライトクルセイダー／Light Crusader（MD）
ADVANCED大戰略（MD）

038
赤マント
開發作品
シャイニング＆ザ・ダクネス／SHINING AND THE DARKNESS（MD）
ランドストーカー／LAND STALKER（MD）
コラムス／COLUMNS（MD）
ぽっぷるメイル（MCD）
ファンタシースターオンライン／PHANTASY STAR ONLINE（DC）

044
鈴キ
開發作品
占いエンゼル・キューティー／占卜天使（ETC）
どきどきペンギンランド／企鵝推冰（ETC）
ウィップラッシュ／WHIPRUSH（MD）
新忍伝（MD）

048
基本マッチョ
開發作品
ベアナックル／格鬥三人組（MD）
ベアナックル2／格鬥三人組2（MD）
ベアナックル3／格鬥三人組3（MD）

056
ドリルマッチョ
開發作品
リスター ザ シューティングスター／RISTAR THE SHOOTING STAR（MD）
アスタル／ASTAL（MD）
クロックワークナイト福袋／CLOCKWORK KNIGHT福袋（SS）

059
星組リーダー*
開發作品
シャイニングフォース3シナリオ2／SHINING FORCE 3 SCENARIO 2（SS）
バーチャストライカー2／VIRTUA STRIKER 2（DC）
ジェットセットラジオ／JET SET RADIO（DC）

060
花組リーダー*
開發作品
ゴールデンアックス・ザ・デュエル／GOLDENAXE THE DUEL（SS）
ファイターズメガミックス／FIGHTERS MEGAMIX（SS）
ファイティングバイパーズ／FIGHTIONG VIPERS（SS）

066
増長Cマン
開發作品
激萌秘書アリサ（偽）

067
エビ2號*
開發作品
アウトラン／OUTRUN（GG）
アウトラン／OUTRUN（ETC）
アウトラン／OUTRUN（MD）
アウトラン／OUTRUN（SS）
ゲットバス／GETBASS（DC）

074
もみのきさん*
開發作品
パンツァードラグーンミニ／PANZER DRAGOON MINI（GG）
パンツァードラグーンツヴァイ／PANZER DRAGOON ZWEI（SS）
パンツァードラグーンRPGアゼル／PANZER DRAGOON RPG AZEL（SS）

075
ムチ田さん*
開發作品
忍（ETC）
ゴールデンアックス／GOLDEN AXE 戰斧（MD）
獸王記（MD）
エイリアンストーム／ALIEN STORM（MD）
ダイナマイト刑事／DYNAMITE 刑事（SS）

076
せしぼんさん*
開發作品
ファンタシースター海外版／PHANTASY STAR 海外版（MD）
ファンタシースター2／PHANTASY STAR 2（MD）
ファンタシースター3／PHANTASY STAR 3（MD）
ファンタシースター千年紀の終わりに／PHANTASY STAR 千年紀之終結（MD）

077
フルボトル*
開發作品
セガラリーチャンピオンシップ／SEGA RALLY CHAMPIONSHIP（SS）

086
木*
開發作品
スペースハリアー／SPACE HARRIER（ETC）
スペースハリアー／SPACE HARRIER（GG）
スペースハリアー／SPACE HARRIER（SS）

087
しょうじゅん*
開發作品
アフターバーナー／AFTER BURNER（ETC）
アフターバーナー／AFTER BURNER（SS）

088
プリンスオブドット*
開發作品
好牌（GG）
テイルスアドベンチャー／TAILS ADVENTURE（GG）
ダイナマイト刑事2／DYNAMITE 刑事2（DC）

089*
プリンセスオブドット*
開發作品
ロード オブ ソード／LORD OF SWORD（ETC）
スイッチ／SWITCH（MCD）
GP ライダー／GP RIDERS（GG）

090
ドット妹*
開發作品
ウッディポップ／WOODYPOP（GG）
BusterFight（GG）
忍者武雷伝説（MD）

091
ドット博士*
開發作品
シャイニングフォース／SHINING FORCE（MD）
シャイニングフォース2／SHINING FORCE 2（MD）
シャイニングフォースCD／SHINING FORCE CD（MCD）

100
アレックス
開發作品
アレックスキッドBMX トライアル／ALEXKIDS BMX TRIAL（ETC）
アレックスキッドのミラクルワールド／ALEXKIDS MAGICAL WORLD（ETC）
アレックスキッド ザ ロストワールド／ALEXKIDS THE LOSTWORLD（ETC）
激萌秘書アリサ（偽）
アレックスキッド天空魔城／ALEXKIDS 天空魔城（MD）

全104種遊戲全開發後新增DIRECTOR及可開發遊戲一覽

No.	CREATER	開發 TITLE
002	テキパキーパー	ウィングアイムズ(SS)
003	ハッタリ	SDI(etc)
004	週一秋葉	グレートゴルフ(etc)
		グレートバスケットボール(etc)
		グレートバレーボール(etc)
		グレートフットボール(etc)
005	アダルトチルドレン	ザ・キャッスル(etc)
		ザ・サーキット(etc)
		ザ・ニンジャ(etc)
		ザ・プロ野球(etc)
006	インフルエンザ	ファミリーゲームズ(etc)
		麻雀戰國時代(etc)
		熱球甲子園(etc)
007	機材管理	ファンタシースター アドベンチャー(GG)
		ファンタシースター外伝(GG)
		シャイニングフォース外伝(GG)
		シャイニングフォース外伝II(GG)
008	月給泥棒	アクションファイター(etc)
		アストロウォリアー(etc)
		ザクソン(etc)
		ザクソン 3D(etc)
009	ゲーム誌編集	SUPER RACING(etc)
		スポーツパッド サッカー(etc)
		アックス＝バトラー(GG)
010	妖怪サボリ	ウッディ ポップ(etc)
		め組レスキュー(etc)
		星をさがして…(etc)
013	メカマニア	キャラクティック プロテクター(etc)
		サンダーブレード(etc)
014	メカマニアMk2	G-LOC(GG)
		アーリエル(GG)
016	風呂ギライ	チャンピオン プロレス(etc)
018	なりそこない	エイリアンシンドローム(etc)
019	マイナス思考	魔界列伝(etc)
022	ヌシ	オパオパ(etc)
		エンデューロ レーサー(etc)
		ナスカ'88(etc)
		BLADE EAGLE(etc)
023	ポリゴン人間	バトルゴルファー唯(etc)
		JUJU 伝說(etc)
025	はぐれアーチスト	GG ポートレート パイ(GG)
		GG ポートレート あきら(GG)
		トージャム＆アール(MD)
		アートアライブ(MD)
027	のりおくれ	ジ ウーザ(MD)
		バルスマン(MD)
		ファンタシースター 復刻版(MD)
028	マスターオブドット	フリッキー(etc)
		モンスターワールドII(GG)
030	てつやつづき	キネマティックコネクション(GG)
		ザ・クイズギアファイト(GG)
		ダイナマイト ヘッディー(GG)
031	もえもえ	ゲーム圖書館(MD)
		ゲームのかんづめ Vol. 1(MCD)
		ゲームのかんづめ Vol. 2(MCD)
032	リテーク	アフターハルマゲドン外伝(MCD)
		バハムート戦記(MCD)
033	へんなアコ	ストーリー オブ トア(MD)
		エコー・ザ・ドルフィンCD(MCD)
		ダーク・ウィザード(MCD)
036	デザインチーフ	阿修羅(etc)
		劍聖伝(etc)
037	週二秋葉	ボンバーレイド(etc)
		マスターズ ゴルフ(etc)
		メイズ ウォーカー(etc)
039	緣雲	ソニック・ザ・ヘッジホック2(GG)
		なぞぷよ2(GG)
		魔導物語II(GG)
		ドラゴンフォースII(SS)
040	のみすぎ	カメレタン キッド(MD)
		クライング(MD)
		パーティークイズ メガQ(MD)
041	箱入り娘	なぞぷよ(GG)
		ペンゴ(GG)
		コラムス3(MD)
		ソニック スピンボール(MD)
042	スゴ腕ピンク	タロットの館(GG)
		魔導物語I(GG)
043	プログラマ岡	タントアール(MD)
		イチダントアール(MD)
		宿題ガタントアール(SS)
		廊下にイチダントアール(SS)
046	ホンコンA型	ロックンボルト(etc)
		ロレッタの肖像(etc)
		ワールド サッカー(etc)
047	月給大泥棒	スーパーモナコGP(GG)
		ロイアル・ストーン(GG)
		オンダーボーイ(GG)
049	赤マッちょ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ(GG)
		ソニック ドリフト(GG)
		ソニックラビリンス(GG)
050	青マッチョ	忍者外伝(GG)
		ドラゴンクリスタル(GG)
		シャドーダンサー(MD)
051	黄マッチョ	バット＆バター(GG)
		スーパーリアル バスケットボール(MD)
		エターナル チャンピオンズ(MD)
052	緣マッチョ	アウトランナーズ(MD)
		ラグナセンティ(MD)
		SUPER LEAGUE(MD)
053	桃マッチョ	マージャンCOP 龍(MD)
		バーミリオン(MD)
		雀皇登龍門(MD)
		エクスランサー(MD)
		セカロリーチャンピオンシップ(偽)
054	ホイミマッチョ	クラックダウン(MD)
		モンスターレア(MD)
		ジュエルマスター(MD)
		バーチャファイター リミックス(SS)
055	タンクマッチョ	アローフラッシュ(MD)
		ワールドカップサッカー(MD)
		AX-101(MCD)
		クイズスクランブル スペシャル(MCD)
057	水中マッチョ	セガ クラシック(MCD)
		ソニック・ザ・ヘッジホックCD(MCD)
		ダイナミックカントリークラブ(MCD)
		夢見館の物語(MCD)
058	マッチョブースター	スーパーモナコGP(MD)
		ターボ アウトラン(MD)
		ゲイルレーサー(SS)
		ズーム 909(etc)
062	デプロ	メモリアルセレクション Vol. 1(SS)
		SUPER 大戰略(MD)
		ADVANCED WORLDWAR(SS)
		WORLD ADVANCED 大戰略(SS)
063	貧民層長	クロックワーク ナイト(SS)
		パワードリフト(SS)
		ハングオン GP'95(SS)
		真說・夢見館(SS)
064	富豪層長	ドラゴンフォース(SS)
		ソニックジャム(SS)
		テラ ファンタスティカ(SS)
		DEEP FEAR(SS)
065	萌え者	デカスリート(SS)
068	Root	DEEP FEAR(SS)
069	みんだなお	真說・夢見館(SS)
078	秋葉王	バーチャファイター リミックス(SS)
079	かびた梅干	ズーム 909(etc)
080	邪惡ネズミ	BLADE EAGLE(etc)
081	ゲルモンキー	ファンタシースター 復刻版(MD)
092	風呂大キライ	チャンピオン プロレス(etc)
093	クーロン黑澤	クイズスクランブル スペシャル(MCD)
094	齋藤智晴	エクスランサー(MD)
095	B研部長	チャンピオンボクシング(etc)
		スーパーハングオン(MD)
		バーチャレーシング(MD)
		バーチャファイター(SS)
		バーチャファイター2(SS)
096	カード男	ソニック スピンボール(MD)

To Be Continuous~ ▶▶▶



GAMEX GAME DATA

機種	DC
發行商 / 製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	4月12日（發售中）
售價	2800 日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

1P/VGA BOX、KEYBOARD、Modem

TEXT: AINHO

SCENARIO 11——「聖騎士琪琪」



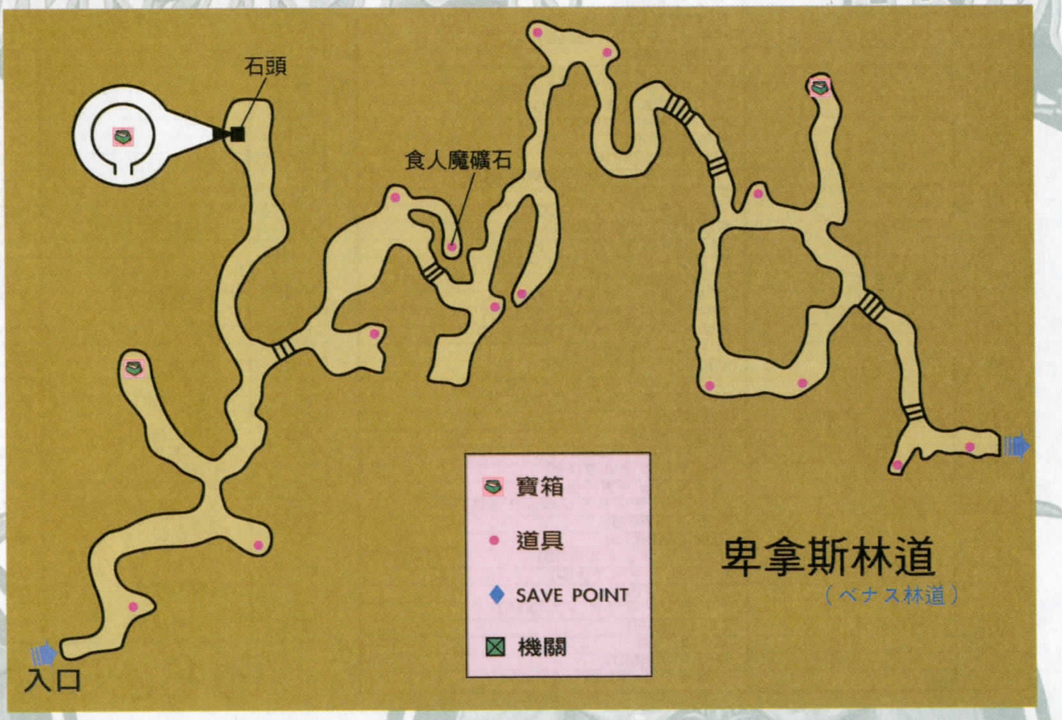
故事開始，孖馬正想找艾利殊帶他到亞魯比拉之町吃東西，起初艾利殊還是拒絕，叫他不如找高美斯，但孖馬不願意，不過當孖馬說會介紹他的妹妹給艾利殊認識後，艾利殊便立刻答應，令孖馬加入隊伍中。起程時，孖馬想起忘記帶貴重物品小劍在身，叫艾利殊稍等一會，立即返回攜帶。利用傳送鏡子離開運命之大地來到亞魯比拉之町，二人在酒吧中吃飽進出來後，孖馬想睡一睡覺，提議到宿屋休息一晚。應他的要求下來到宿屋中，遇上了另一位住客，他與店主交談中得知今天是店主的結婚記念日，所有客人都享有免費住宿一晚的特別優惠，二人見千載難逢的機會便決定在這裡休息一晚。可是二人熟睡當中，被剛才遇見的住客吵醒，



原來他發現有賊人進入來偷了東西，孖馬醒來後發覺身上的短劍不見了，而那位住客就被偷走一顆關乎人命大事的「能量核心（エナジーコア）」，接著他介紹自己的名字叫巴魯（バール），並提議不如一同找回自己的物品，艾利殊和孖馬答應後，他便加入隊中成為同伴。

主要入手道具（亞魯比拉之町）
- 食人魔礦石
- ハーフムーンカード
- オノノコマチカード

他們從樓梯回到1樓時，察覺櫃檯旁邊的木箱好像擺動，上前調查後發現宿屋的真正店主困在木箱之中。她告訴大家偷竊的事是由保

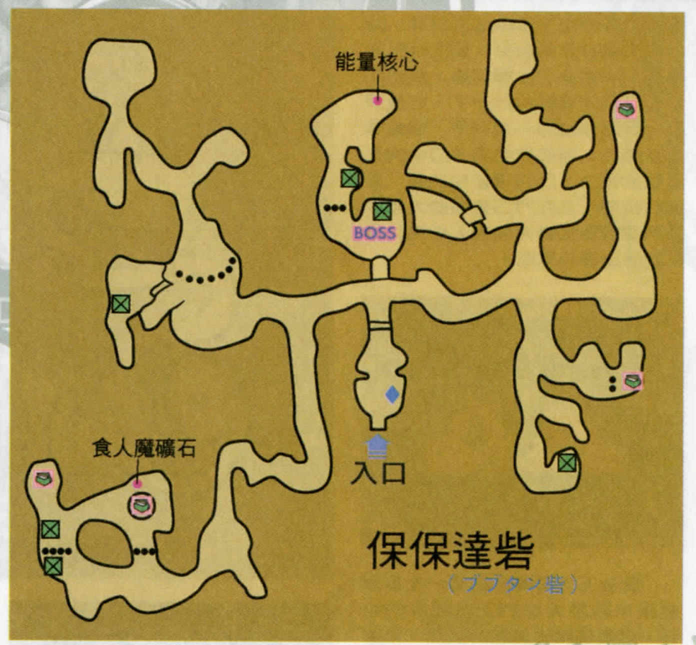




保達（ブブタン）盜賊團所做的，並且得知一個傳聞是他們的巢穴位於卑拿斯林道（ベナス林道）東面的一個洞穴之中。得知賊人的巢穴位置後，便立即出發到卑拿斯林道；這裡出沒的怪物屬於樹屬性，體力方面較弱，只維持於45-70不等，玩者可選擇先在亞魯比拉之町中的屬性屋將裝備改造成火屬性才出發。另外，不妨在卑拿斯林道消滅多點怪物來獲得一些魔果實，這有助往後應付強勁敵人時，可以多點使用孖馬的特殊能力「滿腹擊」。



主要入手道具（卑拿斯林道）
- 食人魔礦石
- ヤマバトのかたびら
- プラチナナイフ



穿過卑拿斯林道來到保保達砦，一進入後便發現有一大班保保達賊團的嘍囉守候，為數有二十人之多，起初他們還是聲勢浩大，怎知轉頭便逃走，只餘下一人作戰。他同樣屬於樹屬性，體力為180，不難對付。解決這名賊人之後，發現正前方的大門需要小鎖匙才能開啟，此時，玩者便需要在不同位置，找出其餘的保保達成員擊倒他們，有些會躲藏於木箱裡，其中一名則在石像群之中，不過要注意的是有些木箱會躲藏一些放出帶有混亂效果的「不思議之霧」的怪物。當成功找出最後一名賊團成員並擊倒後，就可得到打開大門的小鎖匙。





利用手上的小鎖匙打開大門，進入後便會遇見保保達並展開首領戰。敵人方面共有三名，其中二名是他的手下，而保保達屬於火屬性，體力為500，建議先將他身邊的手下消滅，然後利用水屬性魔晶石或物理攻擊對付他，不過要注意當他發出突擊的指令時，全員應作出防禦，不然便會受到巨大的傷害。戰勝後，孖馬取回自己的短劍，接著按動上方的機關打開旁邊的通道，向上方走再找到巴魯的「能量核心」，並且因「能量核心」散





發出的力量，令艾利殊得到新特殊能力「光速移動」。大家正想離開之際，突然聽到一句「找到了」的聲音，然後眼前便出現一位叫琪琪（ギギ）的女子，叫巴魯將「能量核心」交出來，但巴魯表示就算死也不會交出，於是她只好出手與大家展開另一場首領戰。今次的一戰可說比較難對付，主要原因是她屬於光屬性，而且所放出的全體攻擊更能扣去玩者約60-80左右，所以每回應緊記回復體力，不然很快便會戰敗。戰勝她後，孖馬發覺旁邊有很多食物，此時琪琪看準機會將他傳送到另一處，威脅巴魯將「能量核心」來交換這名小孩後，她便消失了，而巴魯為了堅決保留「能量核心」，在迫於無奈的情況下，只好將艾利殊擊倒離開……

主要入手道具（保保達砦）
- 食人魔礦石
- ツバメのかたびら
- 小さな鍵

鏡頭一轉回到運命之大地上，巴度羅斯說出「能量核心」是一顆擁有一種不可思議力量的東西，主要用途是推動傳說中浮游要塞的空中戰艦智利斯（ゼネス），而艾利殊所遇見的琪琪就是幻之聖騎士團的人，她取得「能量核心」的目的就是令空中戰艦升空。為了盡快救回孖馬，艾利殊便決定再次回到亞魯比





拉之町打探一下消息。組織另一位同伴後來到亞魯比拉之町，發現廣場上馬戲團的表演經已開始，但需持有入場券才可進入，而帳幕的上下處，就各有一名購票員，起初時他們會開價100000元，這價錢根本無法可以接受，不過當拒絕後到另一邊購票員查詢，他便會將對方的價錢平一半，只要玩者不斷往往來來反覆問價，到最後只需100元便可買到入場券。購票後進入馬戲團，首先出場的是馬戲團的團長，介紹即將表演的節目是空中飛人，緊接的就是猛獸的精彩表演，最後的就是二位新人出場，巴魯和雅蘭（アーナ）的亡命飛刀表演，可是表演期間，台上的巴魯看見艾利殊後，便馬上走回後台，令這場表演中止……





進入後台，立即見到一名團員因猛獸破籠而出的關係，顯得不知所措，叫艾利殊不要接近牠們。此時，玩者應先從梯子到二樓的雪櫃取得一件肉，然後返回走近猛獸處，這時便會出現三個選項，分別是「少しお仕置をしてめりましょう（等我來懲戒牠）」、「殺生は,わ



たしのしゅみではない（殺生並非我的興趣）」和「エサで氣をそらしているうちに（趁牠被食物吸引時逃走）」，如選一便會即時進入戰鬥，牠的威力實在非常強勁，玩者根本無法與牠對抗，而選二則沒有任何結果，所以玩者應選第三項，將肉拋向籠裡，以引開牠的注意來通過，而第二隻猛獸則照同樣的方法便可通過。來到化妝間，終於發現巴魯的蹤跡，身旁的雅蘭由於是初次見艾利殊，所以便問巴魯他們究竟是誰，可是巴魯的回答竟然是他們為了救回自己的同伴孖馬，所以前來想搶奪他的「能量核心」。雅蘭聽到後感到非常氣憤，立即示意巴魯一同向艾利殊們展開戰鬥。這場戰鬥玩者需要同時應付二名敵人，巴魯的體力為500，而雅蘭則為350，雙方同樣屬於光屬性。畢竟這一戰是二對二的關係，故建議玩者應加入一位高念動力的同伴，使用高級數的魔晶石來對付他們。另外，由於雅蘭的體力比巴魯為低，且懂得回復體力，所以玩者應先將她解決。





戰勝他們後，巴魯終於悔改並說出聖騎士團雖則是一個幻之傳說，但卻真真正正的存在著。為了世界的安全，所以他便搶奪「能量核心」，可是卻遭到琪琪不斷的追捕，然而她更是聖騎士團中最強的戰士，所以巴魯為了雅蘭的安全，叫她先行逃走，可是雅蘭不願意，並堅決要一起，而巴魯則告知艾利殊聖騎士團的根據地位於巴布魯島（ファーブル島）的山洞內，接著巴魯和雅蘭便加入隊中成為同伴，齊心協力將孖馬救回來。要前往巴布魯島，必須乘船才能到達，於是乎艾利殊們到碼頭打探一下，可是只見一艘船停泊和一名男子，但就看不見船長，而從那名男子口中知悉原來船長去了鬥技場參加比賽。來到鬥技場，站在門口旁邊的大臣向艾利殊說參加者可先進入中央的樓梯觀看比賽的規則。

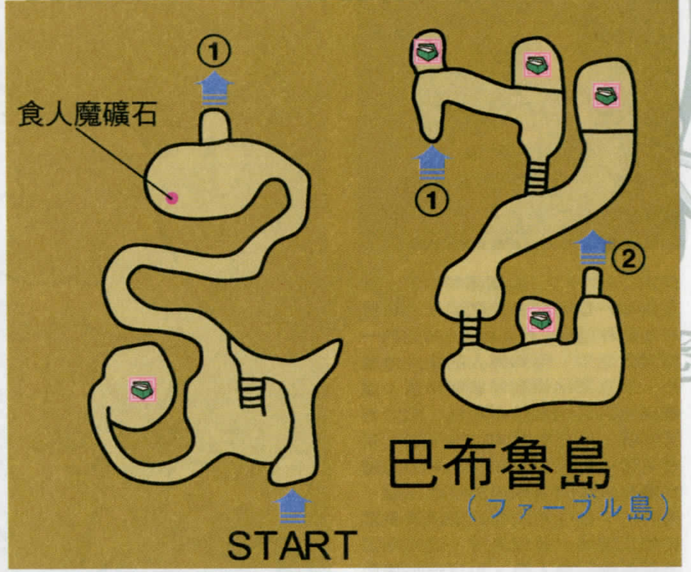


擂台上，司儀介紹第一位參賽者原來就是大家們正想找尋的船長，接著便講出遊戲的玩法，只要從這個酒瓶的左，中，右選擇其中一個位置將劍刺入去，而內裡並沒有動靜便算成功，連續5回便可得到豐富的獎品。但是，若酒瓶內出現人的話，便算失敗，而出現的位置每次也不同，所以參加者要細心選擇。說完遊戲的玩法後，船長便開始遊戲，頭二次都成功，可是來到第三次就失敗了……得知遊戲的玩法後，艾利殊便離開走到左面的入口進入擂台上參加比賽，在幸運之神的幫助下，艾利殊僥倖地勝



出，而獲得「幸運之首輪」。回到場外，船長看見艾利殊得到勝利，便立即上前詢問是甚麼獎品，當他得知比賽的獎品後，便說可以返回安心地工作，相信是因為這些獎品對他沒有用途而放棄比賽。至於玩者離開前還可以到右邊的入口參加另一次比賽，勝出的話不單可得到「運命之靴」，而且返回場外時，四周的人更會對艾利殊成為猜酒瓶強者而感到十分之驚嘆。









回到碼頭向船長談話後，便可乘船出發前往巴布魯島。抵達後沿小路前進，正想進入山洞的時候，突然有人從洞內出來，來者就是琪琪和其兩名手下。琪琪質問巴魯是否交出「能量核心」，但巴魯說要一手交人一手交貨，琪琪見狀便立即展開戰鬥。這一場戰玩者除了應付琪琪外，還有她的兩名手下，由於現在己方人手經已充足，所以要戰勝並非難事，玩者應先將她的兩名手下解決，然後集中火力對付琪琪。擊倒琪琪後，她顯得變為激動，令身上好像釋放出特殊能力似的。在運命之大地上透過轉送鏡子看到整個過程的巴度羅斯，立即來到眾人面前來阻止她。他自我介紹後，便向琪琪道出鬼神像的事，其實她身體所釋放出的力量，正代表自己就是鬼神之魂的繼承者，而她也想起曾經遇見一個奇妙的神像，更得到一些力量和紋章，可是她始終不相信自己是鬼神之魂的繼承者，認定自己只會是聖騎士團的人，接著她便消失了。巴度羅斯在這情況下，顯得不知所措，只能拜託艾利殊等人希望一方面找回孖馬，另一方面說服琪琪成為同伴。



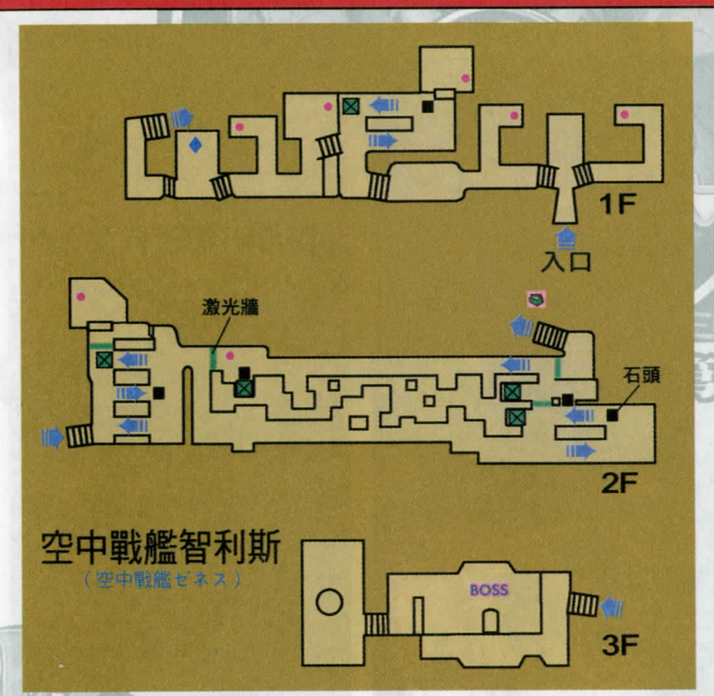
主要入手道具（巴布魯島）

- 食人魔礦石
- プリズムローブ
- マッスルベルト





進入山洞內，發現有很多寶箱，可是全部都被門鎖封著，暫時沒法取得。再向前走便會到達空中戰艦的入口。進入後立即遇上負責看守的蒼之聖騎士和紅之聖騎士，並會進入戰鬥。這一戰中，雙方同樣屬於光屬性，體力方面同樣為



450 ，玩者要小心己方的體力。戰勝後，注意這裡出沒的怪物同樣屬於光屬性，而向右邊通道前進，便會發現一些通道被激光封著，玩者需要將附近的石像推至機關上才能前進，並且注意房間也會遇上一些聖騎士團的人。從樓梯來到第二層的中央通道時，遇上了聖騎團的隊長高伍（ゴーン）阻擋去路，接著戰鬥便正式展開。雖然高伍的體力只有1000，看似不難應付，但是他放出全體的高級數光屬性攻擊，足以令每人扣去90-120的體力，所以玩者應每回作全體回復體力的工作，否則很快便會戰敗，而戰勝後應回到save 點記錄遊戲。

主要入手道具（空中戰艦智利斯）
- 食人魔礦石
- W ライトン
- リカバン







來到頂層，遇上了另一名隊長亞積（イーゼ），接著他便呼叫兩名手下一同展開戰鬥。這次戰鬥，亞積的體力為1100，不過他的實力相比高伍為低，相信不難應付。戰勝後進入左邊的通道，終於發現孖馬身處的位置，正當大家上前救助他時，卻原來中了敵人的陷阱，接著琪琪從另一邊通道走進來，趁著大家被陷阱所困不能行動、利用轉送力量將巴魯身上的「能量核心」交到她的手上。此時，聖騎士的團長拉拿亞斯（ライアス）終放出現眾人的眼前，叫全員作好升空準備，將這個島破壞，接著琪琪問他如何他們處理，他便說出與島同歸於盡，而從二人的說話口中得知拉拿亞斯就是琪琪的父親，但他叫琪琪在作戰的時候不要稱呼他做父親，並叫她負責升空的指揮後，他便離開了。鏡頭來到控制室，見到一名聖騎士將能量核心放進裝置上，接著說出





能量核心接駁和出力沒有問題，其後另一名聖騎士倒數3...2...1 ，表示主系統開動，各部份也沒有問題，然後空中戰艦正式升空。戰艦高度已達2700米，到達可使用砲擊的高度，於是拉拿亞斯便下令全體進入第一級戰鬥狀態，主砲準備發射，而現在離發射時間還餘下82%……鏡頭一轉，看見艾利殊們被轉送力量送回地面上，孖馬知道空中戰艦離發砲時間不遠，便叫大家快點逃亡，可是大家正想離開時，身後出現巴魯的師傅巴伍（バーン）。



鏡頭回到空中戰艦處，發炮時間已餘下51%。至於艾利殊他們方面，巴魯和雅蘭叫大家先行離開，此時玩者有二個選擇，一是與巴魯談話，展開本話的最終首腦戰，二是不理會他們逃亡。至於巴伍的體力為2000，屬於光屬性，他的攻擊力非常強勁，攻擊方式主要有二種，兩者的攻擊力都能令己方扣去110-120，加上我方人數只有三位，所以的確是非常難應付的一位，玩者要十分注意己方的體力，建議每回合要回復體力，孖馬和艾利殊負責攻擊，而餘下另一位同伴則負責回復體力的工作。值得一提是利用魔晶石相比物理攻擊對付他有效得多。



幾經辛苦，終於擊敗了巴伍，可是空中戰艦的發炮時間只餘下5%。由於逃亡期間設有時間限制，時間一到了便會自動進入EVENT，所以玩者要在十五秒內盡











快拿走剛才不能取得的寶箱。鏡頭再次回到空中戰艦處，映著經已到了發炮的時間，一炮就將整個島毀滅……在運命之大地中觀看整個過程的巴度羅斯，感到十分之擔憂，說艾利殊們相信經已凶多吉少。就在此時，轉送鏡子出現反應，原來是艾利殊他們，巴度羅斯看到還分不清這是否幻覺，孖馬便表示原來大家是得到琪琪的相救，可是巴度羅斯並不相信，但經艾利殊大聲呼叫我們仍活著後，他終於回復理智，接著高美斯便問巴度羅斯究竟琪琪是我們的同伴還是敵人，而他就回答說她的命運最後也會是鬼神之魂的繼承者後，這一話亦代表正式完結。

隱藏要素編

SECRET 1 隱藏地點

第9話

地名：忘れられた土地
位置：地圖右上方的山脈附近
取得「攻撃の護符」





第10話

地名：忘れられた土地
位置：西南方的海面
取得「古ひた文書」





第11話

地名：世界いさぃぃぃ舞台
位置：東面山脈的中央附近
有日本遊戲雜誌「ドリマガ」的CM EVENT發生





SECRET 2 出現新怪物

當玩者完成第9話後，再次回到本話中斯拿爾魯海岸西面的一個洞穴時，便會出現一隻攻擊力強烈的水屬性エレメント，戰勝牠可獲得豐富的戰利品。



SECRET 3 解開「古ひた文書」的秘密

於「忘れられた土地」中得到的「古ひた文書」，如與「亞魯比拉之町」中售賣炸彈的店長交談，他便會告知這本書的秘密；只要玩者成功解開書中的謎題，便可得到「スカイアーマー」的武器。



登場敵人資料一覽表

樹屬性

名稱	HP	獲得道具	盜取道具
アムキート	50	リーフX3／ゴールドハンマー	ワニ革のコテ
グラスウォーカー	70	Wリーフ X3／クロウダガー	ワニ革のパンツ
レッドアイ	60	リーフン／ゴールドプレート	ワニ革のメット
パイコーン	61	リーフX3／Wリーフ X3	修羅のパッド
バランの實	93	すっぱい／食べごろの魔果實	大きな魔果實
ロックバーン	70	リーフX4／ワニ革のグローブ	修羅のメット

火屬性

名稱	HP	獲得道具	盜取道具
ユニテール	60	ヒートン X2／ファーローブ	ヒート防X3
サンドシャーク	50	ヒートX4／忍びの誓い	—
ローンメイル	59	Wヒート X3／忍びのコテ	ヒート攻X3
メデューサ	36	ヒート痺X2／忍びのメット	—

水屬性

名稱	HP	獲得道具	盜取道具
グリフォン	200	アイスイン X3／萬象之腕輪	プリズムナイフ
ブルーバーガー	200	アイスン X3／プラチナソード	鬥士之胸當て
デディビル	50	アイス亂X3／アイスX4	修羅のぼうし
ヒューギーゴ	450	Wアイスン X4／マッスルベルト	重騎士の戰斧
ヌエ	150	アイスン X3／熟れきった魔果實	知惠の冠
ブルーウイング	150	Wアイス X5／ワニ革の手袋	修羅の手袋
アイスアーマー	100	アイス X6／ワニ革のはちまき	修羅のグローブ

光屬性

名稱	HP	獲得道具	盜取道具
キラーキューブ	250	Wライト X10／リカバ絕X2	知惠のオーブ
ジェラン・ジェル	45	ライトX2／忍びのグローブ	リカバX2
ライアード	100	Wライト X3／忍びのぼうし	ライトン X5
スカルプチャー	90	リカバ／ゴールドアーマー	修羅のはちまき
ラフィン	100	ライトX5／500z	金剛石の指輪
デュエル・ジェル	380	ライトン X5／プラチナロッド	かもぬのかたびら
ワイティ	45	Wライト X2／ワニ革のパッド	萬象之指輪
エッグロン	60	リカバ／5z	—
ゴールドキューボ	30	2500z	—
聖なる牙	100	ライトX5／修羅の証	萬象之指輪
聖なる翼	100	ライトン X3／ワニ革のぼうし	修羅のコテ

中BOSS&BOSS

第9話

名稱	屬性	HP	獲得道具	盜取道具
ゲシュ	樹	550	Wリーフン X10／リーフ念X10	—
ドド	水	600	Wアイスン X15	—
ライジャ	水	550	Wリーフン X10／リーフ毒X10	—
スカイハンター	光	700	ライトイン X10／惡魔の鐵槌	—
エイジアン	樹	1400	リーフイン X10	スワンダガー／スクリューロッド
水のエレメント	水	?	Wアイスイン X10	マスターボウ／Wアイスリオン X10
グランドプレス	光	1300	Wライトン X10	ブルアーマー／ブルハンマー
ウェーブカイザー	水	1000	アイスイン X10／バルキーローブ	ナイトボウ

第10話

名稱	屬性	HP	獲得道具	盜取道具
剛拳のカーラ	火	200	—	—
ゴメス	火	?	—	—
アチョー	火	250	—	—
アサシン	火	250	ヒートンX5／ヒート痺X5	Wヒートン X5
ジャンゴ	樹	1000	WリーフX15／WリカバX10	魅惑の腕輪
ガーゴイル	光	300	WライトンX5／惡魔のベスト	魔獸の弓
魔獸王	水	2200	WアイスインX10	タイガーアーマー／フルブロックスーツ

第11 話

名稱	屬性	HP	獲得道具	盜取道具
ブブタンの子分	樹	180	WリーフX3／リーフ毒X3	—
ブブタン	火	500	ヒートンX10／惡魔の裝束	—
ギギ	光	?	ムーンソード	ワイルドプレート
レッドパンサー	火	500	ヒートンX10／獸のベルト	—
ホワイトパンサー	光	500	リカバX5／光速の指輪	—
パール	光	500	—	—
アーナ	光	350	—	—
蒼の聖騎士	光	450	WライトX5／セイバーソード	マツスルマント
紅の聖騎士	光	450	WリカバX3／スライスナイフ	教授のメガネ
ゴーン	光	1000	ライトインX20	テイルローブ／博士のメガネ
イーゼ	光	1100	リカバンX10	流星の胸當て／チョップナイフ
ルーン	光	2000	Wライト リオンX5	皆殺しの長劍／グラム

武器、防具合成追加一覽表(2)

武器

ハンマー系

名稱	攻擊力	組合
門士のハンマー	45	魔獸の鐵槌Xプラチナハンマー
荒馬のかなづち	48	門士のハンマーXヤマネコ／灰色犬／狼のかなづち
プリズムハンマー	48	門士のハンマーX魔獸の鐵槌
黑曜石のハンマー	57	門士のハンマーXプリズムハンマー
?（5級）	?	黑曜石のハンマーXプリズムハンマー
?（5級）	?	荒馬のかなづちXヤマネコ／灰色犬／狼のかなづち
?（5級）	?	魔獸の鐵槌X魔獸の鐵槌
?（4級）	?	重戰士の戰斧X重戰士の戰斧

弓系

名稱	攻擊力	組合
プリズムボウ（6級）	35	スティンガーボウXプラチナボウ
ソニックボウガン（6級）	37	ウインドボウガンXウインドボウガン
墮天使の弓（6級）	38	怪鳥の弓X小惡魔／怪鳥の弓
ラビットボウ	40	プリズムボウXスティンガーボウ
オブシダンボウ	44	プリズムボウXラビットボウ
?（5級）	?	オブシダンボウXラビットボウ
?（4級）	?	ソニックボウガンXソニックボウガン
?（4級）	?	魔獸の弓X魔獸の弓
?（4級）	?	魔獸の弓X墮天使の弓

ナイフ系

名稱	攻擊力	組合
ガルダガー	36	クロウダガーXクロウ／ビジョン／さびたダガー
プリズムナイフ	39	ガルダガーXクロスカットナイフ
すい星の短劍	48	流星の短劍X星くずの短劍
黑曜石のナイフ	49	スライスナイフXプリズムナイフ
?（5級）	?	スライスナイフX黑曜石のナイフ
?（5級）	?	ウインドレイピアXエア／ウインドレイピア
?（4級）	?	すい星の短劍X星くず／流星／すい星の短劍
?（4級）	?	ガルダガーXガルダガー

ソード系

名稱	攻擊力	組合
虎徹	41	トンボ切りXトンボ／サムライ／足輕／無銘の刀
皆殺の長劍	42	兵士の長劍X兵士の長劍
プリズムソード	43	プラチナソードXナイトソード
黑曜石のつるぎ	51	プリズムソードXセイバーソード
?（5級）	?	黑曜石のつるぎXセイバーソード
?（5級）	?	虎徹Xトンボ／サムライ／足輕／無銘の刀

杖系

名稱	攻擊力	組合
青銅の杖	3	ちびた杖Xちびた杖
シンプルな杖	4	ちびた杖X青銅の杖
鐵の杖	6	青銅の杖Xシンプルな杖
重い杖	7	鐵の杖Xシンプルな杖
使い魔の棒	8	コウモリの棒Xコウモリの棒
小惡魔の棒	14	コウモリの棒X使い魔の棒
ウインドステッキ	19	エアステッキXエアステッキ
怪鳥の棒	23	小惡魔の棒X使い魔の棒
魔導師の杖	29	スパイクロッドXプラチナロッド
墮天使の棒	31	怪鳥の棒X(使い魔／怪鳥)の棒
ソニックステッキ	32	エアステッキXウインドステッキ
虹色の杖	33	魔導師の杖Xプラチナロッド
ツイストロッド	35	魔導師の杖X虹色の杖
黑曜石の杖	43	ツイストロッドX虹色の杖
?(5級)	?	黑曜石の杖Xツイストロッド
?(5級)	?	墮天使の棒X怪鳥の棒
?(4級)	?	ソニックステッキXエア／ウインド／ステッキ

食物系

名稱	攻擊力	組合
くさい魔果實	37	あまい魔果實X熟れきった魔果實
食べごろの魔果實	44	熟れきった魔果實Xくさい魔果實
肉あつな魔果實	48	食べごろの魔果實Xあまい／くさい／熟れ魔果實
?（5級）	?	肉あつな魔果實Xあまい／くさい／熟れ魔果實

防具

重鎧系

名稱	HP	防禦力	組合
門士の鎧	110	30	プラチナアーマーX魔獸の鎧
スカイアーマー	132	34	プリズムアーマーX門士の鎧
流星の鎧	140	36	黑曜石の鎧Xスカイアーマー
黑曜石の鎧	150	38	プリズムアーマーXスカイアーマー
?（5級）	?	?	黑曜石の鎧X流星の鎧

スーツ系

名稱	HP	防禦力	組合
ジュエルスーツ	72	23	魔獸の裝束Xハイロングスーツ
カモメのかたびら	103	22	ヤマバトのかたびらXつばぬのかたびら
ノヴェルスーツ	86	27	ジュエルスーツXカラスの皮鎧
マッシブスーツ	120	34	カモメのかたびらXプリズムスーツ
ダブルジェムスーツ	129	36	カモメのかたびらXマッシブスーツ
?（5級）	?	?	マッシブスーツXダブルジェムスーツ
?（4級）	?	?	カモメのかたびらXヤマバト／ツバメ／カモメのかたびら

ローブ系

名稱	HP	防禦力	組合
ノヴェルローブ	78	24	ジュエルローブXカラスの服
カモメの服	110	28	カラスの服Xカラスの服
カモメの服	110	28	マッシブローブX惡魔のベスト
マッシブローブ	105	30	プリズムローブX惡魔のベスト
?（5級）	?	?	カモメの服Xマッシブローブ
?（4級）	?	?	カモメの服Xカモメの服

胸當て系

名稱	HP	防禦力	組合
ブラックプレート	70	22	ボクシープレートXゴールドプレート
門士之胸當て	97	28	ウルフプレートXさびた胸當て
ビーストメイル	118	31	門士之胸當てXプリズムプレート
黑曜石の胸當て	135	35	ビーストメイルXプリズムプレート
ブルプレート	149	37	ビーストメイルX黑曜石の胸當て
?（5級）	?	?	門士之胸當てX黑曜石の胸當て—



GAME DC PLAYERS GAME DATA	
發行商／製造商	SOFTMAX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	40 BLOCKS
對應周邊：VGA BOX、MODEM、KEYBOARD	

西風の狂詩曲（ラプソディ）

text：J.J

小說攻略第四回

費迪勒率領部隊離開的消息，很快便傳到傑斯魯大聖堂這邊……

卓沙尼：「是嗎。你說費迪勒就這樣退兵了嗎？」

麥卡比（マキャベリー）：「正是如此，他在可以將錫菲路鷹一路人一網打盡的狀況下將軍隊撤走了。果然，費迪勒卿他……」

卓沙尼：「雖然我將他從傭兵隊長提攜到這個地位……連他也是不可信賴嗎。」

麥卡比：「對於將古莉絲芝娜嫁到比霍斯的事，他也似乎一點也不著緊。」

卓沙尼：「真是愚蠢的傢伙。他以為可以一世和女兒一起生活嗎……女兒這種東西，說到底不過是政略手段的一種。連這手段也不能有效活用，實在是有辱帝國霸者之名。」

麥卡比：「果然你是想利用比霍斯公國的力量呢。」

卓沙尼：「祖茜菲（ジョセフィーヌ）那邊有聯絡來嗎？」

麥卡比：「蒙錫魯II世（モンセールII世）已經是任由祖茜菲擺佈的了。至於那些防礙勢力，亦都已經差不多被閣下所派遣的暗殺部隊所除掉了。」

卓沙尼：「那麼，差不多是你要幫手的時候了。」

麥卡比：「你是說引比霍斯軍過來嗎？不過，不是還很危險嗎？」

卓沙尼：「這個你不用擔心，蒙錫魯是很易控制的人，若能好好利用這個機會的話，連比霍斯也可以得到手。」

麥卡比：「有估計到費迪勒會加以反抗嗎？」

卓沙尼：「這是個表明立場的好機會，再者對於費迪勒我已經想好對策了。」

麥卡比：「原來是這樣的嗎，我衷心地希望樞機卿閣下會有統一帝國領土、掌握帝國的光榮與和平的一天。」

卓沙尼：「再忍耐多一會吧，我們離開成大業之日已經不遠的了。那班愚蠢的人又怎會理解我們的偉業呢，歷史自會評價我們的功績的了。」

麥卡比：「那麼，我就此告退了。」

麥卡比先行離開。



卓沙尼：「……尼布希與錫菲路鷹就如估計一樣有了接觸。當錫菲路鷹的注意力集中在尼布希時，要預測費迪勒的動向就容易得多，這樣就可避免和兩者對決，一切就如計劃一樣……還差少許，我的野心便可以達成了。首先就向錫菲路鷹及費迪勒收下漁人之利，取下比霍斯吧。當我可以將帝國的勢力掌握起來，東部勢力銀箭聯合亦不足為懼了！最後帝國就會成為安達尼亞大陸的最大勢力……！哈哈哈……哈哈哈哈……」

另一方面，中伏後的錫菲路鷹成員，好不容易終於逃回大本營……

米迪斯：「那麼……軍師你是想說樞機卿想將比霍斯的軍隊引入帝國嗎？」

古蘭捷比：「檢討過情報之後，已經差不多可以肯定的了。比霍斯和帝國主神教之間有某些聯繫這一點是不會錯的。樞機卿的左右手麥卡比似乎正在前往比霍斯。」

斯倫：「麥卡比？」

古蘭捷比：「你認識他的嗎？」

斯倫：「他曾是我父親的朋友，過去亦經常會來我的家。麥卡比竟然在卓沙尼手下工作嗎……」

古蘭捷比：「的確，麥卡比在學者之中也是很著名的。」

古列斯：「我亦聽過這個名字。」

安絲美蘭：「我也知道啊，他是以研究新的思想而著名的。」

卡娜：「是和我們的軍師並列為帝國的兩大賢者呢。」

古蘭捷比：「我才不是甚麼賢者啊。他是思想與歷史學的權威，和我那些戰略與戰史的品格是不同的，說並排的話實在是對他不敬啊。」

斯倫：「是嗎，麥卡比他……」

古蘭捷比：「但無論如何，若然他要前往比霍斯的話就不能不理了。」

斯倫：「好，就讓我去追他吧。」

卡娜：「我也一起去呢。」

古蘭捷比：「不，卡娜小姐有其他事情要拜托妳的。」

卡娜：「呃？」

古蘭捷比：「最近，我偶然地得到了一張藏寶地圖，經過鑑定後，證實是過去傭兵集團卡修米路隱藏起來的真正藏寶地圖，若能發現那寶物的話，相信可以解決受費迪勒打擊後的資金問題吧，此外還有另一件事，從今次任務的能力上看來，我認為絲柏娜小姐協助尋寶會較有效率。」

絲柏娜：「下？我也要去嗎？」

古蘭捷比：「唔，今次請妳和卡娜小姐同行吧，尋寶妳應該很擅長吧？」

絲柏娜：「這個嘛……」

古蘭捷比：「此外亦拜托伊莎貝小姐與米迪斯隊長參加這行動。」

伊莎貝：「軍師古蘭捷比，你叫斯倫在追麥卡比的時候要我們去尋寶？」

卡娜：「就是這樣呢，不過和伊莎貝一起的話，我也可以放心了。」

伊莎貝：「……唉，間中遠離一下戰鬥也不錯吧。」

古蘭捷比：「還有，請烈德魯和斯倫同行一起去追蹤麥卡比。」

烈德魯：「我和斯倫？等等啊古蘭捷比，我……」

古蘭捷比：「烈德魯隊長，這個對於我們來說是很重要的任務，請你拿開個人的感情，一定要將任務完成。」

烈德魯：「……」

卡娜：「哼，真是的，又不是小孩子，不要為這些事情吵下去吧。」

烈德魯：「是的是的，我明白了，我和斯倫一起去就可以了吧。」

卡娜：「真是的……」

古蘭捷比：「那麼，會議到此告一段落了。」



會議結束後，若檢查現時隊伍的狀態，會發現烈德魯已加入了隊伍，他是遊戲到現時為止第一個使用長槍的同伴，雖然他本身所帶著的「顎槍」亦已是不錯的武器，但仍可為他換一些更強的裝備，此外若與卡娜談話，可選擇是否和她一起前往卡拉加斯森林，這樣便可節省不少時間。

與卡娜一起來到卡拉加斯森林後，可經尼布希地區進入安達拉布山地，但這次不再是去安達拉布要塞，而是要越過曼迪哥亞山（マンティコア山），當斯倫他們一進入這裡時，想不到正好遇上了麥卡比，但在追上他的途中會發現一條通往一個「一角獸之洞窟」的路，雖說追上麥卡比要緊，但反正劇情不會因此而改變，所以建議大家趁這時順道進入洞窟之中，當來到地圖上的c點時，會發現傳說中的獨角獸……



斯倫：「傳說的召喚獸，獨角獸！還生存的嗎……」

獨角獸：「你是甚麼人？」

斯倫：「……！！」

獨角獸：「能夠來到我這兒的，不會是普通人呢。」

斯倫：「你是……？」

獨角獸：「我沒有名字，我是掌管三大元素中冰的人，說起來，我感覺到你的身體內有兩個靈魂……」

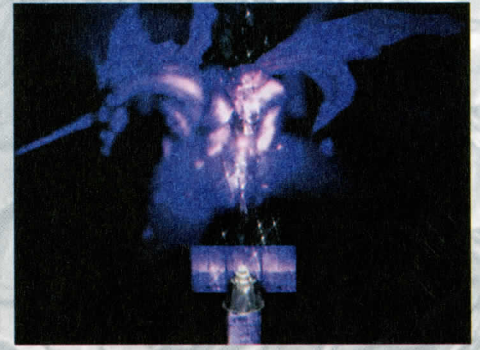
斯倫：「……」

獨角獸：「一個是擁有強大意志的人類……而另一個人是……！！如果是你的話，或許可以駕馭它也不定，我將這個給了你吧。」

斯倫：「！！呃……！？」

獨角獸：「召喚之刻印……」

斯倫：「……」



獨角獸：「我在永恒之中，一直等待在能夠利用到我力量的人。你就拿著這角召喚吧，我會助你一臂之力的。」

獨角獸所給斯倫的是「一角獸之角」，用法和之前取得的幾種召喚道具分別不大，同樣是裝備了在同伴身上便可使用，不過因為獨角獸的召喚魔法屬於冰系，遇上火系的敵人時會特別有效。

此外，在A地點會找到一名老人鐵匠法馳（ファーズ），他會替斯倫將原本只得微弱攻擊力的石中劍（エクスカリバー）修理成攻擊力達170的超強武器，因此這個洞窟絕對是非來不可。

離開獨角獸之洞窟後繼續前進，當來到B地區時，終於被斯倫追上麥卡比，但卻遲了一步，被他和比霍斯公國的人會合了。

麥卡比：「……就是這樣，拜托妳了。」

女劍士：「交給我辦吧。公王大人已在等待殿下，請麥卡比殿下盡快上路吧。」

斯倫趕到現場時，麥卡比已經和隨從一起離開了。



斯倫：「麥卡比呢……！？」

女劍士：「看來你來遲一步呢，錫菲路鷹，你就是斯倫了嗎？」

斯倫：「妳是甚麼人？」

女劍士：「我叫嘉妮露（カトリーヌ），是指揮比霍斯公國長戟隊的人，我從很久之前就已經對你很感興趣的了。聽聞你是帝國最強的劍士嗎？不過，要通過這裡的話，你必須打敗我這個比霍斯的最強劍士嘉妮露啊。」

斯倫：「很有自信呢，不過我在趕時間，妨礙我的話是不會留情的。」

很久沒有可以傷及斯倫的人物出現了，這一戰若沒有準備的話可能會有點意外，但只要每人在最初一回合各用一次召喚魔法的話，相信餘下的敵人亦已變得人畜無害，所以結果也是不用太擔心的。

嘉妮露：「怎……怎會的……我竟然輸了……」

烈德魯：「真不像樣，剛才的自信怎麼完全不見了。」

嘉妮露：「……杜尼古！」

古列斯：「嗚……」

突然出現的一隻飛龍，接住了負傷的嘉妮露，杜尼古似乎就是這飛龍的名字……

烈德魯：「這、這是……」

嘉妮露：「錫菲路鷹！今日的恥辱我是絕對不會忘記的！……杜尼古！！」

斯倫：「……比預期中多花了時間，糟了……不快點的話，會追不上麥卡比的。」

另一邊，在某個森林內，伊莎貝不知為何正在拼命地追著一隻青蛙……

伊莎貝：「唏！！高速光龍彈！呃，為甚麼明明是青蛙卻如此敏捷的！？如果不能捉住這青蛙的話……！」

卡娜：「伊莎貝！！怎麼了？突然跑了過來。」

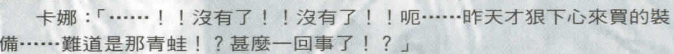
伊莎貝：「妳沒有發覺嗎！？那青蛙……呃！！」

青蛙趁著伊莎貝和卡娜談話，轉身一跳已不知所蹤了。

伊莎貝：「哎！被牠逃掉了……」

卡娜：「那青蛙怎麼了？」

伊莎貝：「妳……真是遲鈍呢，看看自己的口袋吧。」



卡娜：「……！！沒有了！！沒有了！！呃……昨天才狠下心來買的裝備……難道是那青蛙！？甚麼一回事了？」

伊莎貝：「不見了的東西應該全部都在剛才那青蛙的肚子之中啊。」



卡娜：「呃！？……怎會的。那麼，那就是著名的盜賊青蛙？」

伊莎貝：「卡娜就不用多說，竟然連我亦……實在太大意了。雖然聽過傳聞說有一隻會將偷來的物品出售的青蛙，但竟然是真的存在呢……」

卡娜：「太過份了！我為了買那個魔法彈還儲了很久的！……激氣呀！」

米迪斯：「哈哈哈……！」

卡娜：「不要哈哈哈啊，真是的！」

米迪斯：「不用擔心啊，找到寶物的話，一兩枚魔法彈算得甚麼了。」

卡娜：「雖然話是這麼說……我最討厭青蛙的了！」

絲柏娜：「哈哈！之後小心點吧，被偷了的東西就死心吧。就如隊長所說的那樣，找到寶藏便萬事OK吧？根據藏寶地圖記載，寶物是在傑斯魯森林中央的火龍窟呢，我們就通過傑斯魯鎮向森林進發吧。」

卡娜：「唉！這樣的話就快點去尋寶啊！」

接下來會暫時以米迪斯、伊莎貝、絲柏娜及卡娜這支4人隊伍來進行遊戲，雖然以戰力上來說這個組合亦不算低，但因為主要的武器及召喚道具都在斯倫那邊的隊伍手上，戰鬥時始終是會較花時間，而各位最好先檢查一下各人的裝備，因為像米迪斯等很久沒有成為同伴的角色來說，手上所拿的可能還是很初期的裝備。

若各位之前有跟著這份攻略來玩的話，相信對火龍窟這個地方應該不會陌生的了，當通過傑斯魯鎮進入傑斯魯森林後走到左上便是之前曾經來過一次的火龍窟，而上次來到時發現多枚鑽石礦及金礦的那個寶庫，其實正是所謂藏寶地圖上的寶藏位置。

米迪斯：「這、這是……」

卡娜：「厲害呀！真的有寶物呢！」

伊莎貝：「而且數目還這麼驚人……」

絲柏娜：「這個真厲害……看來有做10年海賊才能賺到的份量呢。」

米迪斯：「哈哈，看吧，古蘭捷比的情報準確吧。」

卡娜：「你看你看！有這麼美麗的鑽石。」

伊莎貝：「不愧是古蘭捷比，這樣軍資金的問題可以一口氣解決呢。」

絲柏娜：「不過，這麼嚇人的數量要怎樣帶回去呢……」

伊莎貝：「……！」



卡娜：「……」

米迪斯：「……」

正當大家發現了這個緊要的問題時，卻同時發現了另外一些東西……

卡娜：「……？大家怎麼了？」



伊莎貝：「看來這次尋寶有對手呢。」

組織員：「你們……是甚麼人？這個寶藏的管理等我們來負責吧，希望你們盡快離開。」

米迪斯：「不要這樣說吧，大家好好的平分不好嗎。」

組織員：「你在說甚麼夢話了！說也不肯聽的話，那就只有使用武力了！」

這些神秘人和上次與斯倫爭奪卡魯斯的魔劍（カルスソード）時出現的組織員一樣，是一些有很強遠程攻擊力的敵人，若然沒有召喚魔法道具的話，則最好採用逐個擊破的戰術。

卡娜：「怎、怎辦了？看來他們還會有同伴出現的啊！？」

米迪斯：「這樣的話沒有辦法了，用最後一招吧……好！……能夠拿多少就拿多少走吧！」

米迪斯他們的尋寶故事到此暫告一段落，鏡頭這時來到比霍斯公國祖茜菲的房間。

麥卡比：「很久不見了呢，祖茜菲。」

祖茜菲：「你看來……一點也沒有變呢，學者先生。」

麥卡比：「卓沙尼閣下真是了不起的人，竟然可以將本來不過是鄉下農村姑娘的妳變身成這個樣子。」

祖茜菲：「我不過是進行交易吧，只不過是你們得到你們想要的東西、而我亦得到我想要的東西。」

麥卡比：「進行得順利嗎？」

祖茜菲：「無需擔心，公王已經下定決心了。」

麥卡比：「那麼，會派軍到帝國了嗎？」

祖茜菲：「蒙錫魯II世年幼時曾經有被軟禁在帝國的經驗，雖然被元老院的老人們的保守主義阻礙而一直忍耐著，但你們派來的殺手已經將元老們收拾了呢。」

麥卡比：「明天的會談看來會順利進行呢。說起來，我來這裡是還有另一件事的……」

祖茜菲：「你是指地魔神（アース・カノン）的事吧，位置雖然大概已經知道，但我已經說過發掘需要大量的人手和時間吧。」

麥卡比：「唔，只要有比霍斯的大軍，亦不一定要出動到魔裝機的。」

祖茜菲：「只要動員比霍斯的長戟隊，錫菲路鷹及費迪勒的大砲部隊之流都可以輕易解決，你不如留意多點帝國內的動靜吧。」

麥卡比：「關於這一點，樞機卿閣下已經有對策的了。那麼，我就此告辭了。」

然而，當麥卡比離開後，祖茜菲與蒙錫魯II世所商量的卻是另一回事。

蒙錫魯II世：「嘿嘿……就如妳所說的那樣呢。」

祖茜菲：「呵呵呵呵……連比霍斯的派兵關係到帝國存亡這事態也察覺不到，他們真可憐啊。」

蒙錫魯II世：「今次的派兵是樞機卿要求的，奔龍國亦無法妨礙吧，這對於標榜中立國的我們來說，是個求之不得的機會。」

祖茜菲：「而且，只要能夠得到現在找尋中的傭兵集團卡修米路的財寶與卡魯斯的魔劍的話……比霍斯就等同控制了帝國一樣……呵呵呵……」

蒙錫魯II世：「雖然妳的美貌已經很出色，但妳的頭腦真是太了不起了……」

祖茜菲：「不過……卓沙尼樞機卿是個不可低估的人物啊，公王陛下亦最好小心一點吧？」

蒙錫魯II世：「我看起來是如此無能的嗎？嘿……就讓妳看看我是否無能的吧。」

祖茜菲：「嘿嘿……」

暫且不理會蒙錫魯有能還是無能，在比霍斯公國的會客室這邊，麥卡比終於被斯倫找到了。

麥卡比：「唔……！？」

「麥卡比！」

麥卡比：「甚麼人？」

烈德魯：「我們是錫菲路鷹！」

麥卡比：「竟然可以來到這裡……就如傳聞中一樣呢。似乎就算著急也沒有用了，我只是一名學者，我不會反抗，你喜歡怎樣就隨便吧。」

烈德魯：「哼，你以為這樣我們就會放過你嗎？馬上就送你歸西！」

斯倫：「等等！」

烈德魯：「甚麼？」

斯倫：「麥卡比，你認得我嗎？」

麥卡比：「不要問這種怪問題吧，我才不會認識叛軍之流。」

斯倫：「已經是15年前的事了，這也難怪的……我就是在以前被稱為斯倫．漢斯達的人。」

麥卡比：「斯倫……斯倫．漢斯達嗎……？你還在生嗎。」

斯倫：「看來還未死得去。曾經是我亡父洛古朋友的你竟然成了卓沙尼的左右手，實在令我感到很傷心。」

麥卡比：「我是個學者，追隨自己的思想比性命更重要，我是因為尊敬樞機卿的哲學而服從他的。」

斯倫：「樞機卿的哲學？是指他策劃陰謀而陷害朋友的兒子嗎？是指他為了得到權力而利用自己的女兒作為道具嗎？還是這樣引外來勢力到自己祖國了！答我吧！麥卡比！」

麥卡比：「帝國現在沒有皇帝，正因這樣才需要有像樞機卿那樣的人，需要一個可以放開一切私人的感情、即使用殘忍的手段亦去統一帝國的君主。能夠統一帝國的人物，除了卓沙尼樞機卿外再沒有其他人了，研究戰史的你應該明白的啊。」

斯倫：「歷史……並非個人的力量可以影響的東西。樞機卿為了統一帝國，為甚麼一定要這麼多的人流血？歷史是會自然地改變的東西。」

麥卡比：「……這數十、數百年來，帝國都從未試過好像現在那麼混亂吧，然而，你認為在這之前又流了多少的血？你可以想像到沒有統治者的世界會發生多少戰爭？這個就是大義。為了不流更多的血的計謀有何不妥。後世的歷史家相信會對於全靠卓沙尼樞機卿為無數人解除痛苦這事而感謝他吧。」



古列斯：「斯倫先生，要快點了，若然長戟隊的包圍網完成的話就不可能逃脫的了！」

烈德魯：「這種傢伙快點幹掉然後撤退吧。」

麥卡比：「我只是遵循作為學者的信念，即使今日要死，我也不會後悔。」

斯倫：「……我知道你的想法了。麥卡比，替我轉告給樞機卿，大義與我無關，斯倫漢斯達會來取他的首級。」

烈德魯：「等等啊斯倫！你打算放生這傢伙嗎！？」

斯倫：「即使殺了他也是毫無意義的。」

古列斯：「總之盡快逃離這裡吧！」

斯倫最後就這樣離開了比霍斯公國，而另一方面，在隆安的費迪勒亦一直留意著事態的變化……

士兵：「費迪勒卿！」

費迪勒：「怎麼了。」

士兵：「有情報指比霍斯公國正率領大軍越過帝國領土。」

費迪勒：「是嗎，果然來了嗎？」

士兵：「更有傳聞指比霍斯的派兵是由我們的君主卓沙尼樞機卿所策劃的……」

費迪勒：「這個我知道！政治和軍事就像天秤，看來他要我們表明立場呢。」

士兵：「怎辦呢？」

費迪勒：「全軍馬上進入戰鬥狀態，我們沒有可能讓比霍斯軍踏入帝國土地的。明日正午出發，馬上做好準備，不要浪費時間。」

士兵：「知道！」

士兵收到命令後先行離開……

費迪勒：「義父派麥卡比到比霍斯果然是為這個原因嗎……要借助外來勢力是帝國的恥辱，我就讓你看看我的做法。就這一次，讓我自作主張吧，即使……這個也是在義父的計算之內。問題是比霍斯的長戟部隊

嗎……首先一定要派人聯絡錫菲路鷹的古蘭捷比。」

這個時候，麥卡比已經回到傑斯魯大聖堂向卓沙尼報告比霍斯之行的結果……

卓沙尼：「我明白了。關於那方面你不用擔心，我會收拾的。辛苦你了。」

麥卡比報告完畢便離開卓沙尼的房間……

卓沙尼：「嘿……費迪勒出兵嗎……就看看費迪勒有多大能耐吧，看來事情變得很有趣了……比霍斯亦如預計般行動，一切都如計算中一樣。很快不單止帝國，比霍斯、奔龍、亞斯達尼亞，不……安達尼亞整個大陸會轉生成為一個強大的國家……！」

想不到遊戲中那個年代的通信亦不算慢，轉眼間，古蘭捷比已收到費迪勒邀請同盟的訊息，而且與其他人一起來到艾絲汀的大屋商議……

古蘭捷比：「各位，在不久之前，費迪勒卿派了傳令員前來，其內容令人大感興趣啊。」

艾絲汀：「費迪勒卿的？費迪勒卿為何會找錫菲路鷹的？」

古蘭捷比：「比霍斯軍似乎開始侵略帝國了。」

眾人：「！！」

卡娜：「中立國的比霍斯怎會的……！？」

伊莎貝：「這是可以預期的。比霍斯增加軍費開支，已經並非一朝一夕的事了。」

古蘭捷比：「嗯。不過，現在的狀況可說是有多少曖昧吧，恐怕作為密使而派遣的麥卡比有著不少的影響。」

烈德魯：「激氣……！若然不是那個叫嘉妮露的女人阻著，我們是可以趕得及的啊，果然應該在那時幹掉他吧……」

斯倫：「……那麼，這個和費迪勒的傳令員有何關係？」

古蘭捷比：「看來費迪勒卿是打算反抗卓沙尼樞機卿、與比霍斯公國戰鬥，所以他來尋求錫菲路鷹的協助。」

伊莎貝：「嘿……就如傳聞中一樣的將軍呢，竟然向敵人要求援軍，普通人是不會這樣想的。這應該說是頭腦靈活嗎……」

古列斯：「……」

米迪斯：「那麼，我們的軍師你又怎樣看？」

古蘭捷比：「是的，基本上現在是不可以被外來勢力進來的，從帝國的立場來看，這是明顯的侵略行為，那麼大家的意見又如何呢，沒有人持不同的想法嗎？」

卡娜：「我贊成。」

米迪斯：「怎可能被比霍斯的傢伙們奪去帝國了。」

伊莎貝：「我亦沒有異議。」

古蘭捷比：「其他人呢？」

烈德魯：「這裡不會有反對的人吧，快點將比霍斯軍收拾啦。」

古蘭捷比：「那麼，即是大家都有共同的見解了。」

伊莎貝：「比霍斯軍的規模呢？」

古蘭捷比：「看來有近20萬。」

艾絲汀：「20萬……是個大遠征部隊呢。」

古蘭捷比：「我們即使和費迪勒卿的軍隊會合，帝國軍方面也是約13萬，在數量上是不可能對抗的。」

斯倫：「那麼解決數目差異的方法是？」

古蘭捷比：「自古以來，當數量處於不利時有效的戰法都只有一個，只有進行奇襲戰。只要在一個防禦力高的據點據守便可以了。伊費羅（インフェルノ）會很適合呢，我們就奪取那監獄用作防禦要塞吧。」



米迪斯：「原來如此呢。」

古蘭捷比：「費迪勒卿亦似乎有相同的想法。」

斯倫：「伊費羅嗎……」

斯倫當然不會忘記這個住了十多年的監獄名字……

古蘭捷比：「呃，還有，我取得新的劍了。PS-7布尼捷，大家都應該認識的吧。」

米迪斯：「布尼捷的話，即是奔龍的劍？」

古蘭捷比：「對，是奔龍軍正式採用的劍。PS-7是系列中的最新型。一把不單有威力，輕量而易於使用的劍，而且修理容易。」

卡娜：「軍隊採用的型號，應該是嚴禁帶走的啊！？而且這布尼捷不是最強的型號來嗎！」

古蘭捷比：「嗯，只可以說運氣好吧，總之，這把劍就請斯倫與米迪斯使用吧。那麼，我們明天早上出擊，請大家做好充份的休息。」

會議結束後，大家來到艾絲汀大屋內的房間內談起這次戰鬥的事。

烈德魯：「明天開始，會和費迪魯的軍隊合作戰鬥嗎。」

卡娜：「真是複雜的心情呢，明明到昨日為止還是敵人。」

古列斯：「……」

烈德魯：「竟敢來進攻帝國，比霍斯公國的蒙錫魯II世亦真是不怕死啊。」

伊莎貝：「這相信都是因為那個叫祖茜菲的女人的關係呢，所有男人都是這樣的。」

烈德魯：「說起來，斯倫與米迪斯大哥到哪裡去了？」

卡娜：「不久之前和艾絲汀一起出去了啊，古蘭捷比就相信又是在一個人沉思吧。」

烈德魯：「哼，剩下我一個人嗎。」

伊莎貝：「……」

古列斯：「……很好的鋼琴呢。」

古列斯一個人走到房間內的鋼琴旁邊。

卡娜：「古列斯，你懂得彈鋼琴的嗎？」

古列斯：「唔，少許吧。」

卡娜：「嘩，那麼彈一彈給我看吧！」

古列斯：「唔……那麼我彈一會吧。已經很久沒有彈了，不知能否彈得好呢……」

古列斯接著便彈了起來……

烈德魯：「啊……」

古列斯：「是首好曲子吧？是我媽媽很喜歡的曲子……」

然而，古列斯彈到一半時卻停了下來。

卡娜：「呃？已經完了嗎？」

古列斯：「這首歌一個人彈的話就到此為止，由下個小節開始，一定要兩人一起彈才可以成曲的。雖然如此，媽媽她每次都會彈到最後的。」

這個時候，斯倫突然衝了入來，令房間內的所有人都嚇了一跳。

斯倫：「……」

卡娜：「嚇……嚇了一跳。怎麼了？擺出那麼可怕的表情……」

這時絲柏娜亦來到房間之中。

絲柏娜：「嗄、嗄……你突然怎麼了？竟然甚麼也不說便跑了出來……？」

斯倫：「剛才的鋼琴是誰彈的？」

古列斯：「是我彈的，有甚麼問題了？」

斯倫：「剛才的曲……是在哪裡學回來的？」

古列斯：「……？這是由媽媽那裡學來的曲子……有甚麼事嗎？」

斯倫：「媽媽嗎……」

絲柏娜：「？」

斯倫：「……不好意思，你可否再彈一次呢？」

古列斯：「呃？唔，可以啊。」

斯倫：「……」

開始時斯倫只是默默地站在一旁，但當古列斯再次彈到之前停了下來的小節時，斯倫突然加入，奏出了完整的曲子，令所有人（除了遲來的絲柏娜）都感到非常意外。

古列斯：「……！為甚麼你會懂得這曲子的……」

卡娜：「嘩……」

斯倫：「……」

伊莎貝：「斯倫的鋼琴亦彈得很出色呢。」

古列斯：「到底為甚麼……你會懂得這首曲子的呢？」

斯倫：「……」

古列斯：「這首曲應該只有媽媽才懂得的……」

斯倫：「……不用放在心上，我只不過是以前曾經聽過一次吧。」

絲柏娜：「……」

斯倫不想再說下去，轉身離開，絲柏娜亦跟著離開了房間。

古列斯：「到底是甚麼一回事了……」



鏡頭一轉，已經是第二天的早上，伊費羅攻略作戰正式開始，今次的作戰隊伍是斯倫、絲柏娜、古列斯及安絲美蘭，基本上只要跟著「伊費羅監獄」的地圖來走是不會有甚麼問題的，當到達B地點時，會遇上比霍斯軍的指揮官，每人用一次召喚魔法後再個別對付餘下的敵人，應該很快便可全滅他們，正當古列斯擔心其他部隊的狀況時，路爾已跑過來表示所有部隊都已成功攻佔這裡。

攻佔監獄後，費迪勒亦率兵前來與錫菲路鷹會合，雙方更組成了聯合指揮部。

費迪勒：「竟然可以這麼輕易便制壓住伊費羅呢。」

古蘭捷比：「這都是全靠費迪勒卿的砲兵部隊的支援砲擊吧，就如大家所知的那樣，伊費羅四通八達的通道可說是個天然的要塞，只要掌握住正確的內部構造和有包圍敵人的支援部隊，要控制那裡並非那麼困難的。」

費迪勒：「你那邊的傷亡如何？」

古蘭捷比：「沒有甚麼重大傷亡，隊員們都似乎平安無事，雖然仍有未回來的部隊……呃，回來了。」

原來古蘭捷比所指的正是斯倫他們，不過當古列斯一發現費迪勒亦在現場，卻顯得有點吃驚……



古列斯：「呃！？我、我有點事，失陪……」

費迪勒：「古莉絲芝娜！」

古列斯：「……！！我、這個……」

費迪勒：「妳以為剪了頭髮再扮成男裝我就不會認得妳了嗎？」

眾人：「！？」

古列斯：「呃，那個……」

費迪勒：「好了，快點回家吧。」

古列斯：「……是的，父親大人……」

烈德魯：「父親大人？」

伊莎貝：「父親大人是指……」

費迪勒：「媽媽很擔心妳啊。」

古列斯：「……不過！」

費迪勒：「古莉絲芝娜！」

古列斯：「……是，我知道了……錫菲路鷹的各位，一直以來多得你們的照顧了。我這樣好像騙了你們的，實在很對不起。相信從剛才的對話，大概也會明白發生了甚麼事情，因此我不能再與大家並肩作戰下去了……斯倫先生，我的空缺相信可以由卡娜小姐來填補的。」

卡娜：「等、等等啊古列斯！是甚麼一回事了？甚麼女扮男裝的、甚麼父親大人的……你要親口說明啊！」

古列斯：「……對不起，我要先走了。」

卡娜：「古列斯……」

斯倫：「……」

安絲美蘭：「古列斯……古莉絲芝娜。原來是費迪勒卿的女兒呢……」



雖然大家應該早已估到，但這個秘密現在終於在遊戲中公開了。古列斯亦因此正式離隊，之後眾人來到營幕內商討下一步的作戰行動。

古蘭捷比：「那麼，作戰會議要開始了。請大家留意地圖，嘉妮露隊長率領的比霍斯第1陣是個約13萬人的大部隊，第2陣是7萬，這邊相信是擔任補給的部隊。費迪勒卿請率領隆安軍的主力部隊擊破敵人的第2陣，斯倫與卡娜小姐則請擾亂第1陣的後方，截斷連接補給部隊與前線的補給路線，伊莎貝隊長請從正面牽制嘉妮露的第1陣，米迪斯隊長則拜托作隆安軍的後方支援，還有烈德魯隊長則請負責確保我方的補給路線。」

費迪勒：「不愧是賢者古蘭捷比，不勉強之餘風險亦很少，而且還可將戰力作最大限利用的出色戰術呢。」

古蘭捷比：「出色的並非是我，這只是將黑太子的斜線隊形研究後加入變化而成吧。」

伊莎貝：「……」

古蘭捷比：「……？伊莎貝隊長，妳好像有甚麼意見呢？」

伊莎貝：「唔……以2萬來防守13萬，就算怎樣我也覺得是否不可能吧……」

古蘭捷比：「正是如此，妳沒有死守的必要，只要牽制便可以了，請記住無論如何亦絕對不要和敵人正面對決。若能利用伊費羅的地形效果，要阻礙敵人前進並不會太困難的。」

伊莎貝：「原來如此，這樣的話是可以的。」

古蘭捷比：「這是個很重視時機的作戰，請與斯倫配合來令敵人混亂吧。」

烈德魯：「哼……大家都在作戰，卻竟然只有我要留在後方……真沒趣呢。」

古蘭捷比：「完全沒有這回事，假如補給路被斷絕的話，狀況會轉成對我方極為不利的狀態，因此即使說你是負責這次作戰中最重要的任務亦不為過，拜托你的了，烈德魯隊長。」

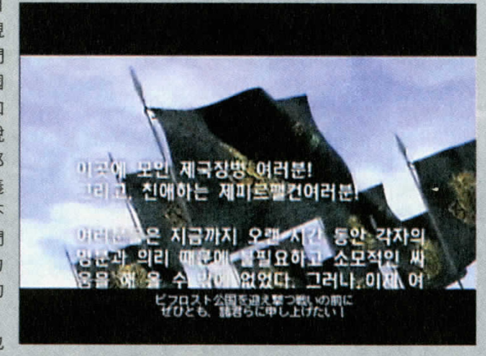
烈德魯：「……」

古蘭捷比：「現在開始我們稱呼這次作戰為DRAGON STRIKE作戰，詳細的事項會稍後個別通知，現在已經沒有分帝國勢力或叛軍，這是關乎住在帝國領土居民存亡、非常重要的一戰。請所有人盡力而為。」

傑斯魯兵士：「費迪勒將軍！已經做好演講的準備了。」

費迪勒：「嗯，我明白了，將我們的意思告知年輕人們吧。」

接著費迪勒便開始他對全軍的演說。



費迪勒：「引以自豪的隆安將兵們啊！親愛的錫菲路鷹同志們啊！在迎擊比霍斯公國的戰鬥開始前，無論如何我都想先和大家說說！我們一直以來，都為了自己所相信的大義而敵對，互相亦流了不少血，不過現在，我們的大地正受著外來勢力的威脅。我們所相信的貴族也好、教會也好、帝國也好！現在甚麼也幫不上，而且比霍斯的參戰亦有可能是樞機卿的策略。對於大家一直以來所展現的忍耐與勇氣，他沒有給與希望與光榮，我在此宣布隆安．錫菲路鷹聯合軍的組成！過往曾克服無數混亂、為人類和平而戰的黑太子史特勒，我們就在那黑旗之下再次集合，解救故鄉的危機吧！出色的年輕人們啊！就將你們的勇氣與忍耐再一次聚集起來吧！」



演講完畢，DRAGON STRIKE作戰亦正式開始。這時所採用的地圖和之前攻佔伊費羅的時候差不多，但實際上是完全不同的；當一直走到B地點時，會發現自己不知不覺間在同一個地方不斷徘徊，原來是陷入了比霍斯軍的迷宮之內，這時突破的方法是留意畫

面上自己的影子，一直向著太陽的方向走（然而這並非指等於100% 背向影子前進便可，簡單來說就是總之不要背向太陽移動），只要越過這個森林迷宮，便可到達C區的比霍斯軍營（離開森林前記得利用那裡的回復之泉補充MP）。

斯倫：「這裡就是古蘭捷比所說的比霍斯軍駐留據點呢。」



比霍斯將校：「激氣……敵人竟然可以來到這裡嗎！收拾他們！」

召喚魔法掃場……沒有甚麼戰法可言的了。

當斯倫攻下敵人後方軍營而開始掃蕩戰時，烈德魯卻叫了米迪斯到自己負責的戰區……

米迪斯：「烈德魯，有甚麼事了？緊要得要在這重要的時候叫我出來……有更重要的事情嗎？」

烈德魯：「大哥，你過一過來吧。」

米迪斯：「嗯……」

烈德魯：「大哥，你不覺得這很不公平嗎？以前每次都是我和米迪斯大哥在最前線活躍的，現在怎麼了。功勞全部都是斯倫與費迪勒的，我們就只能做後方防備般投閒置散。」

米迪斯：「烈德魯，你的心情我並非不了解，不過你應該不會不知道遠征戰最重要是確保補給路線吧？」

烈德魯：「就是這樣。我方補給路線重要的話，應該對敵人來說亦一樣的。若然敵人亦被截斷補給路線的話，即使怎樣的大軍亦會陷入混亂，現在正好是打倒比霍斯長戟隊的時候啊！」

米迪斯：「……」

烈德魯：「米迪斯大哥，你在猶豫甚麼了？我們就去對付敵人的補給路線吧！這樣便可以攻其不備了。」

米迪斯：「……」

烈德魯：「大哥！」

米迪斯：「說得……也是呢……我也不可能一直甘於現在的立場。我明白了。」

烈德魯：「好！出擊！」

米迪斯於是和烈德魯一起前往截擊嘉妮露的部隊後方，而這時候，在比霍斯軍營那邊，斯倫他們已將餘下的敵兵收拾。

斯倫：「這樣這邊可以收拾過來了。」

安絲美蘭：「制壓完成了呢。」

絲柏娜：「敵人完全放棄戰鬥逃走了啊。」

卡娜：「我們在此待機嗎？」

就在這時，一名傳令兵來到斯倫面前。

傳令兵：「古蘭捷比有命令傳來，由於烈德魯隊長與米迪斯隊長的突發行動，我方補給路線似乎被比霍斯軍佔領了。」

斯倫：「！！」



傳令兵：「請斯倫先生與卡娜隊長盡快回到我方陣營奪回補給路線。」

卡娜：「很少有呢，米迪斯與烈德魯竟然會做錯事……」

斯倫：「明白了，我馬上過去吧。」

對話結束後，這名傳令員會變成道具＋武器店，補充好所需的物品後便可出發奪回補給路線（可參照「補給路線奪回地點」之地圖）。只要一直走到C點的橋上，便會再度遇上嘉妮露率領的部隊。

斯倫：「很久不見了呢。」

嘉妮露：「擊破補給基地擾亂我軍的人果然是你嗎，黑衣之劍士。不過，幸運的女神在我這一邊。這條橋可以說是錫菲路鷹的生命線，只要能佔領這裡的話，我軍就肯定可以勝利。好了，再決一次勝負吧，我要報之前所受的恥辱！覺悟吧！！」

可能是上次戰敗後經過苦練吧，嘉妮露的戰力比上次出現時提高了不少，加上這次是在橋上戰鬥，能攻擊的位置很有限，較安全的做法是先用召喚魔法解決她以外的敵人，然後便利用安絲美蘭的「咀咒（カース）」魔法降低她的能力值才進行攻擊，這樣便可將危險程度降低。

嘉妮露：「竟……竟然會這樣……我竟然會連敗兩次……嗚……下次……一定會……！」

隨著嘉妮露的敗走，亦即代表隆安及錫菲路鷹聯軍的勝利，這天晚上，大家都聚在一起慶祝。

古蘭捷比：「我們成功了，費迪勒卿。如果沒有將軍的傭兵術，相信也不會有今天的勝利。」

費迪勒：「今次的勝利並非單是我和古蘭捷比軍師的作戰的成果，這勝利是因為雙方的團結才達致的。我們的作戰只不過是其中的大綱吧。」

古蘭捷比：「如你所說的一樣，今次的戰役相信會成為名留帝國史上的一次戰役吧，在這意義上是值得記念的一戰。」

費迪勒：「說起來，今次的最大功勞者那個黑衣的劍士在哪裡呢？我還想祝賀他一杯呢。」

古蘭捷比：「你是指斯倫嗎。」

費迪勒：「全靠他將後方部隊的失策而陷入絕境的前線迅速重整，戰局才得以挽回。呃，他在那邊嗎。」

原來斯倫這時正在附近的一個小山丘上與卡娜等人一起。

卡娜：「斯倫你看，費迪勒卿望向這邊啊。」

斯倫：「不好意思，可以讓我離開嗎。」

卡娜：「斯倫……？」

絲柏娜：「算了吧卡娜。」

卡娜：「……？」

安絲美蘭：「他們似乎正走過來呢。」

原來費迪勒及古蘭捷比已經來到這邊了。

費迪勒：「斯倫先生，今日真是辛苦你了，我很想和這次戰鬥的英雄乾一配啊。」

斯倫：「這個沒有問題，不過，在和你乾杯之前我有一件事想拜托你的。」

費迪勒：「拜托的事……？」



斯倫：「艾菲特·費迪勒卿，我要和你決鬥。」

眾人對於斯倫這句話感到非常意外。

卡娜：「你、你說甚麼了！？斯倫！！」

費迪勒：「哈哈哈，你連開玩笑也是帝國第一的嗎，我那不入流的劍術又怎會是帝國最強高手的你的對手了。」

斯倫：「你似乎不理解我的說話呢，我並非是希望和你作劍術比試，我想要的是你的性命。」

安絲美蘭：「斯倫……？」

費迪勒：「這真令人頭痛呢，雖然我可以明白你似乎有某些原因，但現在是我們慶祝聯合軍勝利的宴會中啊，即使我接受和你的決鬥，亦不可能現在進行的。」

斯倫：「明早，在黎明之前，地點就在這條溪谷後的山峰。我會等你的。」

費迪勒：「等等，就算有怎樣的理由也好，你這樣不會太過無禮貌嗎？那種單方面提出的決鬥，你認為可以的嗎。」

斯倫：「你說單方面、無禮貌？你是指那些在決鬥之名下被你所殺的無辜者嗎。」

費迪勒：「你那樣說的話，我也沒有辦法了，我接受這次決鬥，不過我接受這次決鬥，並非是因為你所說的話。我是為了証明自己一直以來的行為都無愧於心而接受你的決鬥的。」

斯倫：「問題是你認為甚麼是羞恥吧。」

費迪勒接著便很快的回到山丘下。

古蘭捷比：「斯倫，到底甚麼事了？」

斯倫：「……古蘭捷比，我覺得很對不起你們。因為我的關係，這個聯合會出現障礙吧。」

古蘭捷比：「這個是當然的了，但我估計斯倫這個不可理解的行為是有某種原因的，應該是有甚麼事的吧？我們都很信任你，你應該不會做出令我們失望的事情的。」

絲柏娜：「斯倫……」

斯倫：「……明天不要跟來啊。」

絲柏娜：「不可以啊，我也要跟著去！」

斯倫：「費迪勒會一個人來的，萬一我被他的劍擊倒時，妳可以默默的看著嗎？」

絲柏娜：「這個……」

斯倫：「我即使和他在決鬥中喪失生命亦沒有所謂，只是一定要堂堂正正的戰鬥。」

絲柏娜：「……我明白了」

安絲美蘭：「斯倫……」

斯倫：「……」

就這樣一夕無話，很快已經來到接近清晨的時間，這時斯倫已來到相約的地點等候，若選擇「確認する」的話，可進入狀態畫面確認手上的裝備，各位可利用這時間先 save 一次確保安全，跟著便可等待費迪勒的到達。

斯倫：「差不多天光了……看來你遵守約定呢。」

費迪勒：「當然了。到了這個地步，我就算問你提出決鬥的理由你也不會答我的吧？」

斯倫：「不用我說明吧，你應該心中有數了。」

費迪勒：「那麼，不用再說下去了嗎。」

戰鬥開始，雖然是一對一的戰鬥，但因為費迪勒只會近距離攻擊，你只需不斷和他保持距離用王國空波攻擊便可以了（戰鬥結束後可獲得費迪勒所用的レイ・セーバー）。

費迪勒：「果然……劍是不會說謊的，你實在是……帝國最強的劍士。但是，你的劍裡充滿著悲哀……」

斯倫：「……」

費迪勒：「你想要我的性命吧，好了，不用猶豫、儘管拿去吧。」

斯倫：「……有些事情想問你的。你還記得15年前，在和你的決鬥中喪命的洛古・漢斯達這個人嗎？」

費迪勒：「洛古……漢斯達？唔……我記得，他的罪狀是崇拜惡魔教和叛亂未遂。」

斯倫：「你對於殺了他這件事有何看法？」

費迪勒：「……他雖然是被陷害的，但我對自己的所為並沒有後悔。那個並非是決鬥，是戰爭。而且，引起那戰爭的主犯是洛古・漢斯達，我所做的只是為了維持治安的正當行為吧。對於那件事，我並沒有後悔。」

斯倫：「……是嗎。」

費迪勒：「……你是為了補償洛古・漢斯達的死而想要我的命吧。」

斯倫：「……」

費迪勒：「但很遺憾，我沒打算改變我的想法，快點取我的性命吧。」

斯倫：「你沒有遺願嗎？」

費迪勒：「怎會有人死之前沒有遺願的，想到妻子與女兒的悲傷，我就感到對不起她們。」

斯倫：「妻子……嗎。」

費迪勒：「……」

斯倫：「美茜迪絲……」

費迪勒：「……！」

斯倫：「你的妻子是我的……」

費迪勒：「甚麼……？嗚……」

斯倫：「……神賜了愛了世間，但就有嫉妒它的惡魔。當時本來是我未婚妻的她……是15年前的我的一切……」

費迪勒：「……！」

斯倫：「你沒有代那些傢伙贖罪的必要，快點下山吧。」

費迪勒：「……你是……不，斯倫・漢斯達……再見了。」

斯倫決定放過費迪勒之後，需要經過「曉之山頂」這段地圖才能下山，這時要留意的是只有斯倫一人參與戰鬥，但因為敵人數目不多，戰鬥可能比逃走還實際。

這段路並沒有任何寶箱，但各位切記在離開B地點前SAVE一次，因為，之後便是整個遊戲中唯一的分支地點……

當斯倫回到聯合軍的營地時，只見士兵一看到他的出現便大為緊張。

「那傢伙來了！」

卡娜：「斯倫……」

斯倫：「你們在意決鬥的結果到全部走出來等待嗎。不過，已經不用擔心了。」

卡娜：「斯倫，你真的把費迪勒卿？」

斯倫：「哈哈，不用擔心呢，費迪勒卿他……」

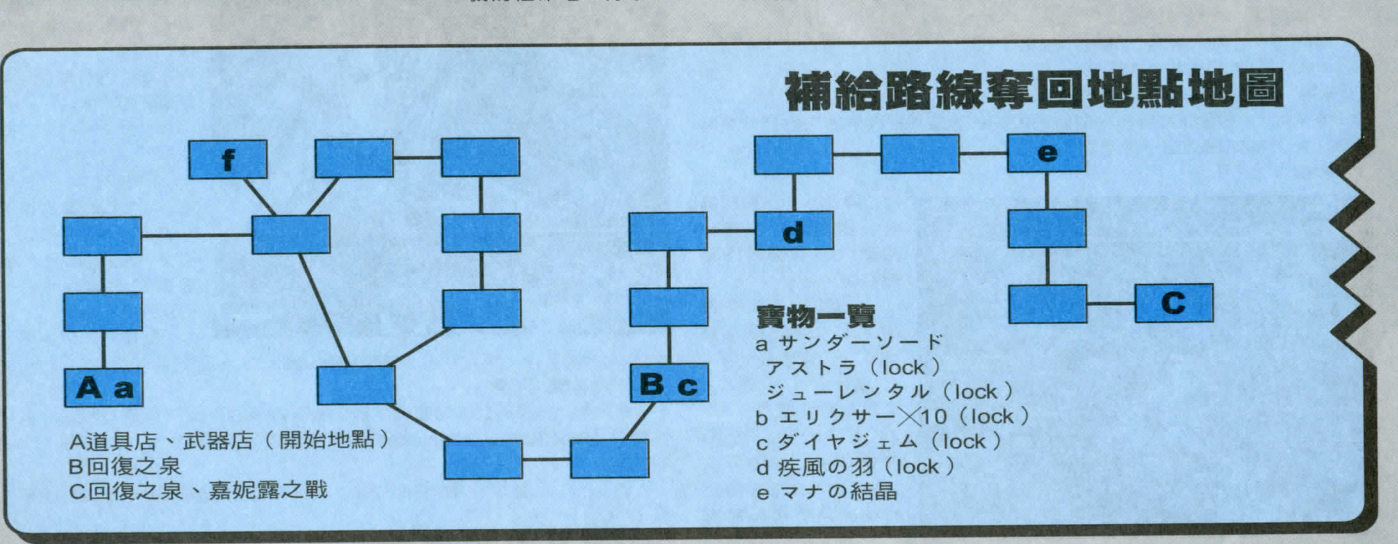
士兵：「竟然在笑……不要冒瀆已故的人！就算你劍術高超，亦並不等於可以為所欲為的！」

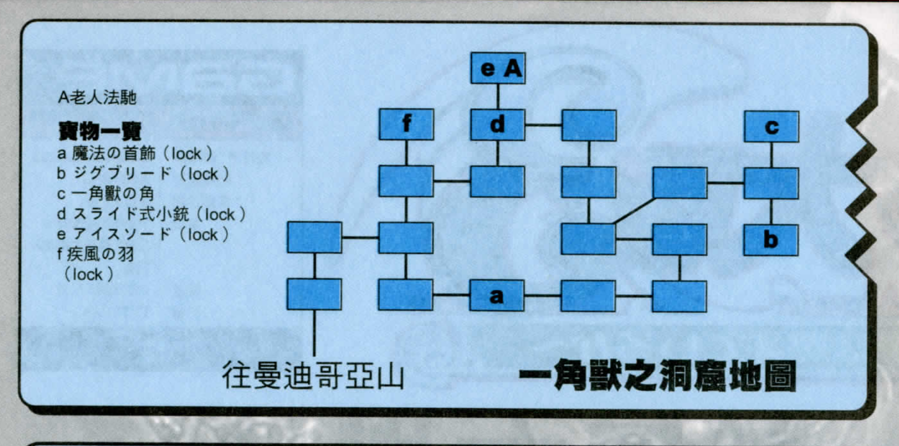
斯倫：「甚麼已故的人了，我殺了費迪勒嗎？」

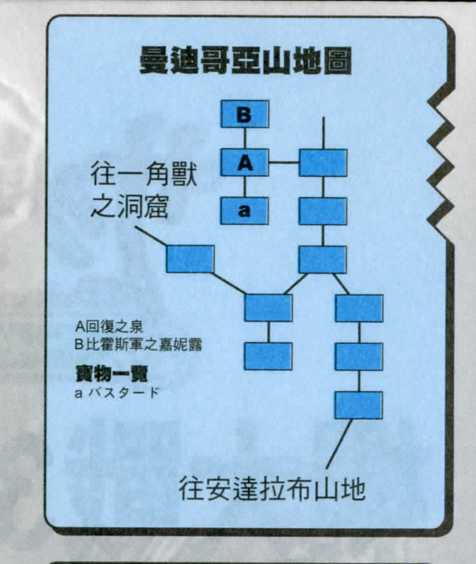
士兵：「不要扮傻了！難道你想說營幕中將軍的遺體是假的嗎！？」

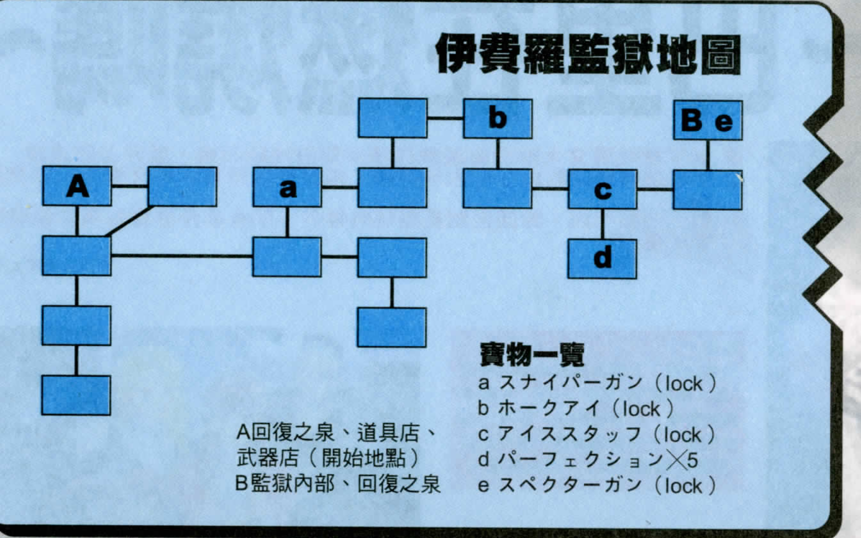
斯倫：「遺體……？」

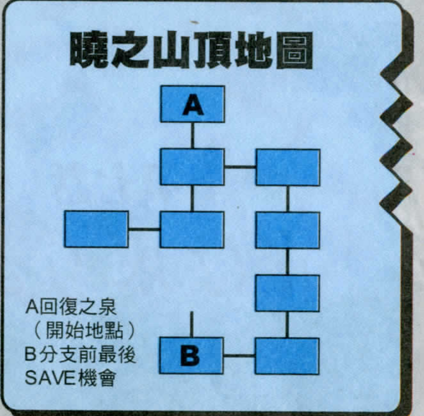
安絲美蘭：「斯倫……」











DS作戰地點地圖

A回復之泉、武器店、
道具店（開始地點）
B迷宮森林、回復之泉
C比霍斯軍營

寶物一覽

a バンパイアの
杖（lock）
b クレイモア（lock）
c スライド式小銃（lock）

A　a　b　C　B　c



GAMEX GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA/Overworks
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	3 月 22 日
售價	初回限定版售9800日圓；普通版售7800日圓
容量	GD ROM 三片
記憶	11 Blocks

對應周邊：震動器

櫻大戰3 ~巴里在燃燒嗎~

第七話
光は東方より
~La lumière vient de l'Est~

※ 以下攻略譯文大部份由遊戲最精采對白抽錄而成，並非全譯文章
※ 所有選擇後的對白部份大多同通，如分別甚鉅會以另文引述，詳見內文
※ 第一回戰鬥內，除回合制及劇場時件外，所有事件亦會在第二輪戰鬥中出現

TEXT:綿羊大王

更正：
致各讀者，上期本刊第六話攻略之「五、凱旋門的惡夢」一段，有關大神的夢境，小丑的對白「巴黎市憎恨巴黎」一句實為筆誤，原句應是「巴黎族憎恨巴黎」，特此更正。

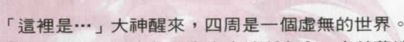




第七話 ~從東方來的光~



一、合作



「這裡是…」大神醒來，四周是一個虛無的世界。
「為什麼？為何人類要奪去大地所有？」之前夢境內的小丑再出現在大神跟前。
「即使問你為什麼…嘻嘻…你答不來吧？」
小丑向大神迫近，大神為之一慄，驚忙下高呼大叔，再張開眼睛，已回到自家的房間。
「夢，夢嗎…我還未能從那戰鬥中振作…巴里華擊團的實力…對復活的怪人們與「華馬」起不了作用…」「我要怎樣…要怎樣…」
大神遙望巴黎的夜空，只感到一陣嘆息…魷魚怪人「華馬」一戰，巴里華擊團初嘗敗績…首次感到自我的無能，一厥不振，劇場「les Chattes Nories」自此蓋上一片愁雲慘霧，各位成員只能靠工作麻醉自己，忘卻失敗帶來的痛苦。
下午的劇場內，大神如常在劇場工作，幫忙莎兒與美露整理文件。工作中，大神不時在無意間表現沮喪，莎兒與美露實在看不過去。
秘書室內，
莎兒：「大神，繁忙中還樂意幫忙，多謝你。」
大神：「現在勞動會比較舒暢…」
美露：「怎麼了？最近，沒有精神呢。」
莎兒：「是噯。今天比起平時還落寞啊。」



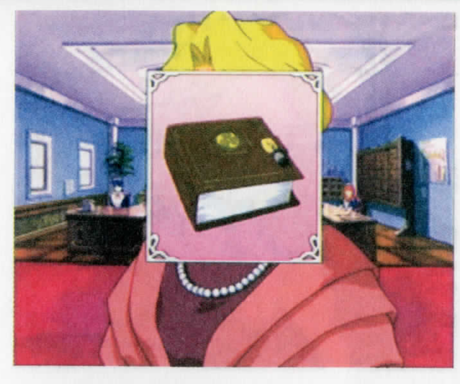


大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
前回の敗北は俺の責任だ…	上次失敗是我責任…	↑	↑
昨日之晩……眠れなかったんだ。	昨晚……我失眠。	—	—
いや,むちゃくちゃ元氣だよ。	不，精神得不得了。	—	—
Time Over	—	—	—

美露：「只懂責備自己並不像是男子漢啊。不過…大神



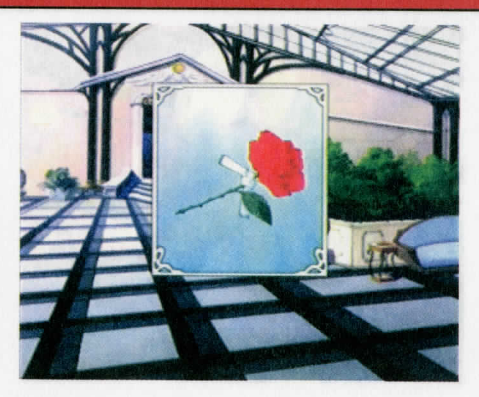
強烈的責任感…我好喜歡。」
莎兒：「我也喜歡剛強的大神。」
大神：「各位欠缺合作精神，結果一盤散沙…」
莎兒：「合作精神…嗎？那，可能不適合巴黎人啊？」
美露：「是呢。巴黎比較著重『個人』。所以，只會以自己為中心處事…」
想到各成員的疏離，大神不禁從懷裡拿出帝擊的大團員合照，回憶那時候，每一位成員都是那樣的和洽相處。
「這時候…各位會怎樣做？」
大神暗暗打算。
「你在看什麼，大神？」
艾莉卡突然在大神旁邊出現，另外，還有各位成員。
洛庇莉亞：「借我看看。」
接著便奪去大神的照片，交給艾莉卡，一同觀看。
花火：「她們…便是帝國華擊團花組各位嗎。」
歌莉歌：「在東京時，一郎在這裡工作吧。」
姬絲莉：「嘿…帝國華擊團，花組嗎…與我們一樣，是保護城市的秘密部隊。」
艾莉卡：「呀…好漂亮…係，相片還給你。」
艾莉卡將相片還給大神，再詢問：「說來，可以告訴我們東京花組各位是怎樣的人嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	花火
ああ,いいとも。	嗯，當然好。	↑	↑	—	—
惡いけど,今度でいいかい?	對不起，下次行嗎？	—	—	—	—
俺もよく憶えていなんだ。	我也不大記得。	—	↓	—	—
Time Over	—	—	—	—	—

艾莉卡：「嘩，大神，好期待，詳細告訴我們吧！」
歌莉歌：「一郎，快快！好期待！」
大神：「可能說來話長…」
「那看這個吧。是關於東京花組的檔案。」
格嵐從主管室走過來，帶來一個厚厚的檔案。
格嵐：「搞不懂上頭為何要這些資料…」
艾莉卡：「我好想知道花組前輩們的事…」
花火：「我也好崇拜她們…」
但姬絲莉手指著董：「這樣的傢伙們，不認為她們能保護帝都。尤其是這紫服的女人，沒有氣質。」
洛庇莉亞：「看上來只像普通的善良人集團。」
大神：「你們看看檔案便會明白了。」
聽大神為花組辯護，歌莉歌十分生氣：「呀！一郎在維





護東京花組。」「一郎，喜歡東京花組比我們多吧！」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
(中途消失)そんなことはない!	沒有那回事！	—	↑↑	↑↑	—	—
(中途消失)好きも嫌いもない!	沒有喜歡，也沒有討厭的！	↑↑	—	—	↓	—
(中途消失)そうかもしれない!	可能是！	—	—	↓↓	—	↑↑
(中途出現)そ……そんなことはない!	沒……沒有那回事！	↑	↑	—	—	—
(中途出現)す……好きも嫌いもない!	沒……沒有喜歡，也沒有討厭的！	—	—	—	—	↑↑
(中途出現)そ……そうかもしれない!	可……可能是！	—	—	↓	↑	—
Time Over	—	—	—	—	—	—

歌莉歌咄咄迫人，大神欲辯無從。
歌莉歌：「怎麼樣！快回答！」
被歌莉歌的質問，正欲盤算如何脫身，不知幸還是不幸，劇場的窗子忽然被打破，各人被嚇了一驚。
姬絲莉：「什麼事！是怪人們的襲擊嗎！」
各位走到聲源，只見到破窗下，有一朵繫上便條的玫瑰。
花火：「『光從東方而來…巴黎街內櫻花盛放…』是什麼意思？」
姬絲莉：「不會是怪人們的陷阱吧？」
格嵐詳細檢查：「看看…是日語呢…原來如此。」「關於這便條一事，我命令你去調查。」「那要努力幹啊。」

二、第一段自由時間 (12:00 至 13:00)

註：情報搜集
於12：25前的餐廳，12:30起的市場，和於何時間走到迪拓魯廣場亦可以收集到一些關於投便條那犯人的情報。以下是一些情報。

「男人手持結他。」
「男人身穿白色西裝。」
「投便條的人往迪拓魯廣場去了。」

條件	格嵐(自由行動後的影響)
搜集到任何有關情報	↑
搜集不到任何有關情報	↓



艾莉卡

▶ 地點：艾莉卡的房間(エリカの部屋)
時間：12:25 前

大神走往艾莉卡的房間去。
門前，
艾莉卡：「呀，沒上鎖的。自己進來吧。」
大神進入房間，
艾莉卡：「嗯，找個位坐吧。」「現在…我在寫反省書。我弄破了神父珍而重之的祭服…」「為幫助一頭登上樹後下不來的小貓，只好用祭服作成繩索…」「係，現在要寫結尾，要怎樣牽起共鳴呢？」
「還是…謎一般的迷少年救了我，會比較動人呢！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中擇	艾莉卡
反省文なら盛り上げなくても……	反省文不用動人也可以……	—
たしかにおもしろそうだね。	真的很有趣呢。	↑
やっぱり美少女じゃないか?	還是美少女比較好嘛？	↑
Time Over	—	↓

艾莉卡：「像這般，神父看我的反省書後，總是不會發笑呢。對不起，大神，我要動筆了…」
大神也離去。

▶ 地點：水邊之橋
時間：12:30 起

經過水邊之橋，大神被艾莉卡從後抱個正著。
艾莉卡：「是我！大神，找你好久啊！」「看，今天天氣多好，氣氛多開心！大神也開心呢。」
惋惋轉轉的問大神：「大神，8月15日，你知道是什麼日子嗎？」「提示…是收禮物和吃蛋糕的日子。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
グリスマスかい?	是聖誕嗎？	—
(中途消失)だれかの誕生日かい?	是誰生日？	↑
(中途出現)エリカの誕生日かい?	是艾莉卡的生日？	↑↑
Time Over	—	↓

艾莉卡：「嗯，是我的生日。」「我在這世間得到生命的神聖之日。」
大神：「那差不多到呢。」
艾莉卡：「多謝，生日真特別。」
大神：「那艾莉卡你將多少歲？」
艾莉卡：「17歲。接近大神多一點了。」「唔，大神，你知道什麼是『天使的口封』嗎？」
「在鼻與口之間，有一小處陷入的地方吧？就是那裡了。那是我們從天國生時…天使們避免我們談及天國時封印的東西。」





「嗯，但為何出生前便要被封印呢。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
きっと,樂しいことだよ。	一定是快樂的事。	↑
天使さまの秘密かも……	可能是天使的秘密。	—
俺も口止めされてるから……	因為我也被封印，所以……	↑
Time Over	—	↑

艾莉卡：「我認為一定是愉快的事。快樂的回憶不單止在天國，亦要我們在生活中創造般…希望那麼樣，天使才會封印我們的嘴巴。」「那…我去了。大神，再見。」

▶ 地點：餐廳(レストラン)
時間：12:30 起

餐廳的櫥窗內，大神看到艾莉卡正在與姬絲莉用膳。
大神走進餐廳。
艾莉卡：「由於姬絲莉沒有喝過加進牛奶的咖啡，所以我在教她。」
姬絲莉：「要享受咖啡的甘苦，用過濾器濾成黑啡是最一流。加入牛奶的咖啡總像變了質，我沒有喝過。」
艾莉卡：「不懂喝加進牛奶的咖啡，有損 8 成人生啊。」
姬絲莉：「…蒙艾莉卡教導實在不點不安，你來得正好。」「現在，要將牛奶加進咖啡…要加多少才適中？」
艾莉卡：「嗯呢。就那樣加…我最喜歡。」
姬絲莉：「那樣，實在不明白…閣下會加多少？你像如常一樣調合看看。」
大神：「像這樣…」

Analog LIPS

選擇	艾莉卡	姬絲莉
(最強)ミルクをいれる。	↓	↓
(強至中)ミルクをいれる。	↑	—
(弱)ミルクをいれる。	↑	↑↑
(最弱)ミルクをいれる。	↓	—

艾莉卡：「嗯，姬絲莉，請嚐嚐。」
姬絲莉：「啊…這就是加進牛奶的咖啡嗎嗎。非常之美味。」
艾莉卡：「唔，我也嚐嚐。」「嗯，不錯，姬絲莉也覺得美味吧。」
姬絲莉：「嗯，加進牛奶的咖啡，既香滑也可口。多謝你，艾莉卡。」
艾莉卡：「你多謝大神吧。」
姬絲莉：「多謝，隊長。」「那麼，失陪了。艾莉卡，走吧。」
艾莉卡：「呀，姬絲莉等等！那，大神，再見！」

姬絲莉

▶ 地點：大堂(ロビー)
時間：12:25 前

大堂內，大神遇上姬絲莉。
姬絲莉：「閣下嗎，來得正好。」「我在調查剛才的便條。由日語所寫…破壞玻璃的顯著舉動…從種種推測，應該是打算向你傳達某個訊息的行動。綜論…犯人一定是你相識！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
そかもしれないな。	有可能吧。	—
結論を出すのはまだ早いな。	要得出結論還太早吧。	↑
犯人は內部にいるかもしれない。	犯人可能在內部。	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「也有你的道理。閣下還真會說話。絕不可懷疑同伴。不過，閣下的相識乃重要參考，肯定錯不了。那麼，閣下的相識是否犯人，就拜託你了。」「不能詢私，罪一定要予以罰讓他們明白。」「那隊長，知道犯人是誰就告訴我吧。」

▶ 地點：餐廳
詳見艾莉卡一表。

▶ 地點：圖書館
時間：12:30 起

姬絲莉的連鎖事件三
圖書館內，姬絲莉正搜尋家族的歷史資料。
姬絲莉：「…奇怪。怎麼想也沒有連繫。」「…嗯，是閣下嗎。我在調查寶美家的歷史…下卷記載了到達法國後的繁盛史。而上卷，則記載寶美家的起始至我族的危機…可是，卻完全沒有記載到如何克服危機。只有那段被刪除…十分之奇怪。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
もう一冊があるんじゃないのか?	會否還有一冊？	↑
本が破れていたよかは?	是否書本有缺頁？	—
しっかり內容を理解したのかい?	你真完全明白所有內容？	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「是嗎…書籍應該還有一卷，中卷！」「對不起，可以與我一起搜索嗎？」
大神與姬絲莉展開搜索，在下層的書架找到卷籍。
姬絲莉：「有了！在最底，完全沒有發覺。那，馬上閱讀。好想知道我族如何克服危機。」「那，我讀了。用心聽。」
大神與姬絲莉坐到圖書館一角，開始閱讀。大神太過留心，不知不覺倚偎到姬絲莉一旁。
姬絲莉：「…從北歐往法國的海途中，由於不明的疾病，我族一部份子民病倒了…那時候…俘虜的黑髮男仕與類近島上的人民交涉，獲得新鮮的蔬菜。我們不得不感謝這黑髮的男仕。那男仕的名子日…大…」「不行…紙張有損，讀不了…」「不過，謎已被解開。我族被這黑髮男仕所救。」「是嗎，你也是黑髮的男仕。我寶美家與黑髮的男仕倒有冤緣。」
大神：「好像…兩個人命運的相遇。」
聽到大神無意的心意，姬絲莉臉紅耳赤：「嘻…可能是吧…在遠久的時間內，你與我…」
這時候，兩位才發覺自己倚偎著對方身旁。
姬絲莉：「不，不對！我…對閣下並…」「幫忙我搜尋書藉，好感謝你。只是那回事！閣下與我…完全沒有關係！」「那我失陪了。」

歌莉歌

▶ 地點：市場
時間：12:25 前

經過市場，大神遇上歌莉歌。
歌莉歌：「呀，一郎。找到犯人嗎？」「我在為動物們搜集午飯，在幫忙工作啊。雖然市場各位都說不用了…不過總過意不去呢。」「嗯，一日不做事，一天不吃飯，是吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
その通りだね。	是哦。	↑
市場の仕事,俺も手伝おうか?	工作，我也幫忙吧。	↑↑
俺は動かずに食べたいなぁ。	我想不工作吃飯啊。	↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「多謝，一郎。無問題的。」「一郎有搜尋那便條犯人的大工作吧。那，一郎。我還有工作，走了…對不起，幫不到一郎。但只要一郎要求，我什麼也會幹的。再見。」

姬絲莉的連鎖事件三















歌莉歌連鎖事件二



▶ 地點：馬戲團
時間：12:25 前

歌莉歌連鎖事件二
大神走到馬戲團，探旁歌莉歌，她正在煩惱。
歌莉歌：「嗯…牙齒，好像在幌動…」「一郎。牙齒又痛了。」
大神：「你有去看牙醫嗎？」
歌莉歌：「唔唔…沒有。牙醫最討厭…已經復原了，所以…」
大神：「怎會復原，快跟我去。」
但歌莉歌堅持不要給牙醫診斷。
歌莉歌：「不要便不要！我，絕對不去牙醫處啊！」
大神還不放棄：「等等。」
歌莉歌死命抓著帳蓬內的鐵柵子，大神沒有辦法。
歌莉歌：「不要！我絕對不去牙齒處！」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
強引につれて行く。	強行夢歌莉歌去。	—
(中途消失)說得する。	說服歌莉歌。	—
(中途出現)やさしく說得する。	溫柔地說服歌莉歌。	↑↑
(中途出現)ここに齒醫者を呼んでくる。	召牙醫來這裡。	↓↓
Time Over	—	—

大神嘗試說服歌莉歌：「不用擔心啊，不會痛的。」
歌莉歌態度也開始軟化：「…真的？真的不會痛？」
大神：「如果我說慌，我什麼也聽歌莉歌的。」
歌莉歌：「…知道。我相信一郎，往牙醫裡去…」話畢又感到痛楚：「呀呀，好痛…大聲說話後又感到痛啊…」「嗯，知道了。往牙醫處就好吧。」
「不過，我今天有工作…我下次再去。」
大神：「但是，你不痛嗎？」
歌莉歌：「嗯…無問題。只是吃冷的食物時會感到痛。那…我走了。拜拜。」

▶ 地點：馬戲團
時間：12:30 起

馬戲團前，大神看見歌莉歌與及帶領教會小朋友們的洛尼神父。
歌莉歌：「呀，一郎！來得好呢，」
洛尼：「你好，大神。來，跟各位打招呼。」
洛尼神父身旁各位小朋友跟大神和歌莉歌打招呼。大神實在奇怪為何神父們會在這裡，便詢問歌莉歌。
歌莉歌：「神父帶小朋友們來看馬戲。可是，今天是休假啊。」
洛尼：「係…本想欣賞今天的馬戲…很可惜…」
歌莉歌：「一場來到…雖然我想盡辦法讓他們各位看馬戲…但今天，馬戲團只有我一人在，沒有辦法…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	洛尼
動物たちと遊ばせてあげたら?	不如讓他們和動物玩耍吧？	↑↑	↑
手品をみせたら?	不如表演魔術吧？	↑	↑
あきらめたら?	不如放棄吧？	↓↓	↑
Time Over	—	—	—

歌莉歌：「嗯，是呢。就讓他們與動物們玩及看看我的表演吧！各位，好嗎？」「來，這裡！」
各小朋友非常雀躍，魚貫而進。洛尼十分感謝。
洛尼：「多謝，對小朋友們，是很好的回憶…係。歌莉歌…人真好。就像天使一樣。那我往小朋友裡去了，係。」

▶ 地點，：大神家
詳見美露的大神家事件

洛庇莉亞

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：12:25 前

大神致電洛庇莉亞，在主畫面上：
大神：「洛庇莉亞，你很倦嗎？」
洛庇莉亞：「呀，睡覺前，先整理一下工具的火藥。」
「好方便的…即使沒有鑰匙，門也會打開，障礙也會飛走。」
花火正在這時來電。
汲庇莉亞：「哦，是花火嗎。好機會…你也加入吧。」
花火：「係…知道。嗯，在談什麼？」
洛庇莉亞：「呀，是火藥。什麼亦能爆破等等，非常方便的…。」
花火聞火藥色變：「火，火藥？那…好危險…」
洛庇莉亞：「呀，是呀。火藥是我的工具。」
花火：「那，那個…提起火藥，煙花…亦由花藥製成呢。」
洛庇莉亞：「大炮煙花嗎？畢竟那個越華麗越漂亮。」
花火：「那，那個…大神，你喜歡什麼煙花？」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞	花火
打ち上げ花火かな。	是大炮煙花吧。	↑	↑
線香花火かな。	是小型煙花吧。	—	↑
(中途出現)北大路花火かな。	是北大路花火吧(花火意即『煙花』)。	↓	↑↑
Time Over	—	↓	—

洛庇莉亞連鎖事件二



花火：「我比較喜歡小型煙花。」
洛庇莉亞：「我最討厭，太地道了。」
花火垂頭喪氣：「是，是嗎…」
洛庇莉亞：「嗱…有眼睏…我睡覺了…再見。」
花火：「那…那麼，我也差不多…失陪了。」

▶ 地點：洛庇莉亞的房間
時間：12:25 前

洛庇莉亞連鎖事件二
大神走到洛庇莉亞的房間，叩了門，發覺門沒鎖上，於是擅自走進。
洛庇莉亞在打瞌睡：「呀嗯…是誰？擅長闖進人家的房間…」
「嗯，是你嗎…擅自進入女仕的房間，好大膽呢。」
大神：「我叩了門啊。」
洛庇莉亞：「呀…不要緊啊。會襲擊我睡覺的，也只有你呢。」
「真是，我工作到朝早，好眼睏…好吧，讓我睡啊…」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
(中途消失)生活の規則は守るんだ。	妳要遵守生活規則。	↓↓
(中途出現)夜更かしはお肌に惡いぞ。	徹夜工作對皮膚不好啊。	↑↑
(中途出現)仕事ってなんだい?	什麼工作？	—
(中途出現)仕事って……もしかして?	工作……莫非是？	↑
俺も一緒に寢ていいかい?	我可以一起睡嗎？	—
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「是呢，徹夜確實對皮膚不好呢。」「嗯，不好，差點便上了你當。」「嗯，你也了得呢。」「生活的規則由我自己決定。況且，幹什麼也跟妳沒關係吧。」「真囉唆，只是去喝酒罷了。好了吧。」「還想睡的，都怪你，害我清醒了。呀…早不應該喝酒直到朝早。好久未嘗連醉兩日了。」我要再睡，不要阻著。」

▶ 地點：廚房
時間：12:30 起

廚房內，洛庇莉亞竟然在弄茶點。
洛庇莉亞：「在早上才回來，本想睡覺，但怎麼也不能入睡。」「呀，於是打算為艾莉卡弄一個蛋糕。」
大神：「下，洛庇莉亞！」
洛庇莉亞有點不滿：「…你說話還不留人。單單蛋糕，我我懂弄啊。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
高く賣りつける氣か?	打算高價賣給艾莉卡？	↓
爆彈でも入っているのかい?	裝了炸彈嗎？	—
プレゼントかい?	是禮物？	↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「算是禮物吧。我只能那麼做。你知道吧？差不多…是艾莉卡的生日哦。所以，我想弄蛋糕為她慶祝。」「像艾莉卡那些不懂害怕的傢伙，我實在沒有辦法…在這個時代，這地方成長，與我相遇…有點奇跡的感覺吧。」「所以…生日是特別的一天。」「我還要弄蛋糕。不要阻著。你快離去，有你在，我不能專心工作。」

▶ 地點：洛庇莉亞的部間(ロベリアの部屋)
時間：12:30 起

洛庇莉亞的房間沒有鎖上，大神謬然闖進，房間內，有一幅巴黎市的地圖。地圖上，警署署旁的位置有一個小記號，還有一些小筆記。
「午餐時，警備薄弱。準備道具…大炮…炸彈…」
洛庇莉亞可能打算突襲警署，大神馬上趕赴警署，及時



花火的連鎖事件二



趕及，阻止洛庇莉亞。
警署前，
洛庇莉亞：「…蠢材竟來了！要當你對手，我可沒有空閒。」
大神加以阻止，從後捉緊全幅武裝的洛庇莉亞。
洛庇莉亞：「可惡…放手！不要阻著我！」
大神捉緊洛庇莉亞。

Analog LIPS

選擇	洛庇莉亞
(最強)取り押える。	↓↓
(強至最弱)取り押える。	↓

洛庇莉亞：「誰會聽你！我叫你放手！」忙亂中，大神拉除了手榴彈的安全針：「混，混蛋！」
大神馬上將安全針裝回。
洛庇莉亞：「呼…好危險…差一點便要爆炸…」
但大神與洛庇莉亞在糾纏，已驚動到警署前的警備。
洛庇莉亞：「可惡，浪費了機會。無辦法，只好想別的辦法。」「隊長，不要再阻礙我。」

花火

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
詳見洛庇莉亞一表。

▶ 地點：花火的部房(花火の部屋)
時間：12:25 前

花火的連鎖事件二
大神探訪花火，花火請大神進入房間。
花火：「呀…大神。如果有時間，繼續上次書道的練習吧。」
大神開始與花火練習書道，提起毛筆。
花火：「那…如果可以，由我牽著你，教我運筆好嗎？」





大神：「嗯。」
花火於是以右手帶動大神，教導運筆的正確方法。
花火：「以筆的中心提畫，請逐漸增加力度，向下劃去。」
大神提起筆向下劃去：

Analog LIPS

選擇	花火
(強)まっすぐに下に動かす。	↑↑
其他選項	—

花火：「係，請停筆。嗯，不錯呢。請放底筆。」「怎樣？久別提筆的感覺？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
氣持ちが引き締まるね。	心情好緊張。	↑
だんだん思い出してきたよ。	逐漸回憶起了。	↑
花火くんの手……やわらかいね。	花火的手…好柔軟。	↓
Time Over	—	—

花火：「那麼，今天的書道就到此為止吧。」「那麼…請你再來，我會等候。」

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
大神致電花火，詳見洛庇莉亞一表，是次換成洛庇莉亞中途來電。

▶ 地點：圖書館
時間：12:25 前

大神往圖書館調查，偶然遇上花火。
花火：「大神…便條的事，知道什麼了嗎？」「我也在意便條的事…希望幫幫忙…」突然痛心地：「上一次戰鬥，全因為我幫不了忙…如可以，擁有更強的力量，幫忙大神…那麼…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
君は十分にがんばったよ。	你已很努力了。	↑
俺が悪かったんだ……	全因為我錯……	↓↓
敵が強すぎたんだよ……	敵人太強了……	—
Time Over	—	—

花火十分猶豫，完全缺乏自信：「但我們還是輸了。下一次…下一次…我們可以取勝嗎…」
大神：「不要只為勝利而戰鬥，我們乃為保護珍貴的東西而戰。」
花火笑顏逐開：「為保護而戰…知道了，多得大神，舒暢多了。」
大神：「花火回去休息吧。」
花火：「那，照你說話，失禮了。」

▶ 地點：劇場前(シャノワールへ)
時間：12:30 至 12:45

大神在劇場前遇上花火。
花火：「呀，大神。怎麼了？」「係…我想到地下的鍛練室，鍛練自己，練習箭術。」「呀…大神。如可以，一起好嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
花火と弓の練習をする。	與花火練習箭術。	↑
また今度にする。	留待下次。	—

如選與花火練習箭術：
花火：「係。那一起到地庫吧。」
大神與花火乘電梯，往地庫去。
電梯內，大神：「想不到劇場會有這樣的場地。」
花火：「係…讓可以隨時練習，是格蘭特地於地庫建造的。」「呀，到了…這裡。」

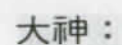


花火迷你遊戲
矢的目標
～A PLACE IN THE ARROW～

模式：
ゲーム開始
テストプレイ









條件	花火
500 分以上	↑
800 分以上	↑↑

玩法：

遊戲分成10個回合。每個回合，玩家只能發射一箭。盡量攻擊標靶中心的紅點，以圖取較高分數。每個回合內的標靶可能多於一個，玩家應選取一些重疊的標靶，一次過奪取最高分數。

有關瞄準，則全靠Analog控制。Analog下半圓控制方向及角度，調較中，會有一條光柱顯示玩家瞄準中的位置。放手讓Analog回到原點便能放箭，所以手要定，才能準繩。而調較角度途中，移向Analog上半圓可取消射箭動作。

迷你遊戲後，
花火：「不愧是大神。除劍術以外，弓術也了得呢。」
「下次，請再指導我。」「我還有事在身，失陪了。」

▶ 地點：浴室(シャワー室)
時間：花火的迷你遊戲後後，或12:50 起於浴室發生

大神走到浴室，室內，看見花火的衣服。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯
体が勝手にシャワー室に……	身體本能地進入浴室。
外に出よう。	離去。
Time Over	離去

▶ 如選進入浴室：
大神進入浴室，看見花火裹著毛巾。
花火：「這門的鎖…壞了嗎…」「這邊也開不了…真是…要怎麼辦。」
大神於是窺探內裡的情況。

Analog LIPS

選擇	花火	後期影響
(最強)中を覗く。	↓↓	偷窺花火
(強至最弱)	—	離去

如選偷窺花火，
花火：「無辦法呢，與美露商量…」「大，大神…」
花火看到大神，嚇了一跳。「呀！」
大神立上轉過身。
花火：「被，被閣下看到我這樣的姿態…要怎樣跟父母道歉…這樣…只有當上尼姑，渡過一生…承蒙你照顧了，大神。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
大丈夫,見てないから。	不要緊，我沒看到。	—
きれいだったよ。	好漂亮啊。	↓↓
Time Over	—	↓

看到花火這樣子，大神馬上答辯：「不，不要緊，我沒看到。」
花火：「真的…嗎？」
大神非常堅定：「真的啊，相信我。」
花火：「係，係…大神也那麼說…知道了。」
「那，那個…大神還在那裡…」
大神馬上離去。

▶ 地點：浴室(シャワー室)
時間：花火的浴室事件後

大神再走到浴室，打算跟花火道歉。
花火：「呀…大神。你…又再來嗎？」
大神：「剛才…對不起。」
花火垂著頭：「是…什麼事？」「剛才…大神不是說沒看到嗎？那樣…就好了。」「那…大神…只今次…就當這事情沒有發生。那，我失陪了。」

莎兒

▶ 地點：秘書室
詳見美露一表。

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
大神致電莎兒，詳見美露一表，內容大致相同。只是是次換成美露中途來電。

▶ 地點：賣店
時間：12:25 前

大神經過賣店。
莎兒：「大神！來得正好！那，大神，你之後會去花屋吧。」
大神：「為，為什麼？」
莎兒接而板起臉孔：「會去吧！」
大神：

Timing LIPS

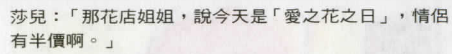
選擇	中譯	莎兒
(中途消失)やっぱり行く予定はないよ。	還是不打算去。	↓
(中途消失)わかった,行くよ。	知道，就去吧。	↑↑
どうして花屋なんだい?	為什麼要去花屋？	—
(中途出現)絕對に行かない!	絕對不會去。	↓↓
(中途出現)……行きたくなったきたかな。	……好像有點兒想去了…	↑
Time Over	—	—

莎兒：「總之！大神之後要去花屋！」「嘿…那…是秘密呢，你去便會明白了。」「那，待會兒見！」

事件仍有後話，詳見莎兒的花屋事件

▶ 地點：花屋
時間：12:30 起

大神應莎兒走到花屋，正好遇上莎兒。
莎兒：「呀，大神！來得好！」細聲道大神：「是秘密，來這裡好嗎？」
莎兒靜聲帶大神走到墓地。



莎兒：「那花店姐姐，說今天是「愛之花之日」，情侶有半價啊。」
「所以…可以與我扮作情侶嗎？」
大神：「那，不是太好吧…」
大神抗拒，但莎兒還是板起臉孔，強大神所難：「不用擔心嘿。一想可以削減經費，也有為劇場著想啊。」
「總之，大神只要回答『是啊，甜心。』，就好了。」「那走吧，拜托了啊。」
大神被莎兒牽到花屋，向店員要花。
店員歌美小姐：「歡迎光臨！啊，莎兒與大神，你們是情侶嗎？」
莎兒故作害羞：「是啊！大神會送花給我啊。」
大神：「是啊，甜心。」

Analog LIPS

選擇	莎兒
(最強)その通りさ,ハニー。	↓
(強)その通りさ,ハニー。	↑
(中至弱)その通りさ,ハニー。	—
(最弱)その通りさ,ハニー。	↓

歌美：「嗯，你們要什麼？」
莎兒：「那，那裡的鮮花兩束。」
歌美：「那200法朗減半，承惠100法朗。」
莎兒：「嗯，大神。你要送禮物給我吧。」
大神：「是，是啊，甜心。」
被莎兒這麼一問，大神只好自掏腰包，卻不知道這是莎兒的鬼主意。
離去後，莎兒立即告別：「那，大神。我回走劇場了。」
一毛錢也不用的免費花束…削減經費…原來，是這麼一回事…

美露

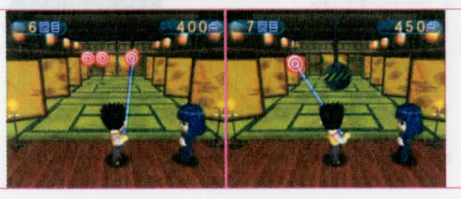
▶ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：12:25 前

大神致電美露，在主畫面上：
美露：「那，大神…拿破崙的舉動好怪。沒精打采…」
「…找遍劇場上下，又找不著主管…」
莎兒亦在這時來電。
莎兒位於機庫內：「美露，不行嘍！主管也不在機庫。」「呀，大神…拿破崙它吐出毛球啊…要怎麼辦…？」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
病院に連れて行ってみたら?	帶它到病院吧？	—	—
コクリコに聞いてみたら?	問歌莉歌吧？	↑	↑
……神樣に折ろう。	向神祈禱吧。	↓	↓
Time Over	—	—	—













美露：「醫院的都是男性，拿破崙一見就會爪他們。不能帶它到醫院呀…是了，莎兒。問問歌莉歌吧，可能會有辦法。」
美露與莎兒致電歌莉歌。
歌莉歌在主畫面上：「係，是歌莉歌。各位，怎麼了？」
美露：「歌莉歌，拿破崙好像生病了。」
歌莉歌：「怎麼樣，詳細跟我說。」
莎兒：「好怪哦，拿破崙吃一些草，又吐出一些毛球。」
歌莉歌：「是那麼，不用擔心啊。那些草是貓兒的藥。肚子痛的時候吃那些草，便會痊癒了。另外，那些毛球，是貓兒整理毛髮後積存在肚子的。所以…對貓兒很平常啊，不用擔心。」
美露：「是嗎…因為我初次見…」
莎兒：「果然是歌莉歌，好可靠！多謝！」
歌莉歌：「我還有工作，我去了…拜拜。」
莎兒：「那我們也回去工作吧。」
美露：「是呢…不用擔心拿破崙了…那麼，打擾了。」

▶ 地點：秘書室
時間：12:25 前

大神往秘書室，與美露談論便條一事。
大神：

選擇	中譯
メルくんと話をする。	與美露談話
自分の評判を聞く	打聽自己的聲譽
立ち去る	離去

▶ 如選與美露談話：
美露：「櫻…是指櫻的事呢。在巴黎的市街，並沒有種植櫻樹…對不起，幫不了忙…」
「沒有那回事！美露有幫助大家啊！作為証據，現在就會幫忙我！是嗎，美露？」
莎兒邊叫嚷著，走進秘書室。
「我現在買花去，想請美露幫幫忙看管商店嘍！」
美露：「我！商店的售貨員？」「那，那不行啊。莎兒不在時，關店不就好嗎。」
莎兒：「能營業的時候就是賺錢的好時機！已得到主管的許可嘍。」
美露沒奈何，向大神求助：「莎兒…請大神說句話。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露	莎兒
メルくん,シッカリとね。	美露，努力吧。	↓	↑
シーくん,許してあげてたら?	莎兒，饒過美露好嗎？	↑↑	—
俺じゃ……だめかい?	我…不行嗎？	↑	—
Time Over	—	—	—

莎兒：「下次，我會幫美露做任何事嘍！呢，求求你，美露～…」
美露：「真是，知道了。我當售貨員就好吧。」
莎兒：「嘩！多謝！美露，我好喜歡！那，拜托了！」
美露：「敵不過莎兒啊…我說話也不會聽。」「那，大神，搜查就拜託你了。呀…要我當售貨員…」
三人先後離去。

事件仍有後話，詳見美露的賣店事件。

▶ 地點：賣店
時間：12:30 起

受莎兒所托，加上主管有令，美露只好無奈充當商店的售貨員。
賣店內，
美露：「呀，大神。歡迎光臨…」「好不習慣呢。早上客人比較少時還沒有問題…」「呀，大神要買照片嗎？」

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片。
メルくんと話する。	與美露對話。
立ち去る。	離去。

▶ 如選與美露對話：
美露：「我…在商店工作，是首次…要怎麼辦…」「像商店般，要我與客人，直接相處，實在不擅長…」
大神：「像舞台時便好了。」
美露：「實在…不太好。」「舞台的司議早已習慣…在商店工作卻是首次…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
メルくんなら大丈夫だよ。	美露一定行的。	↑
メルくんだよ心細いな。	美露真細膽。	↓↓
臨時閉店にしようか?	裝作臨時休業吧。	↓
Time Over	—	↓

美露：「我害怕與陌生人談話。雖然不知道能否勝任，但我會盡量努力。」「那個…在必要時，可以幫助我嗎？」
大神：「嗯，隨時來吧。」

格嵐

▶ 地點：茶座
時間：12:25 前

格嵐獨個兒在茶座上，大神上前掛聲。
格嵐：「啊，是大神。找到投便條的犯人嗎？」「真是…也不用特地打破玻璃交下信。我在意信的內容…不過，一定要他支付玻璃的費用。」「找尋犯人，拜託你了。如果找不到…你知道吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
はい,かならず搜し出します。	係，一定會找到他。	↑
……みつからなかったら?	……如果找不到呢？	↓
Time Over	—	↓↓

格嵐：「拜託了。如果找不到，就怪你辦事不力，扣起你的人工。是是，賣你一個乖，找尋物件與戀愛一樣…往往在意想不到的地方發現，還令人始料不及。」
「嗯…我去了，投便條一事，努力啊。」

僧

▶ 地點：機庫(格納庫)

大神走到機庫，僧又在大發雷霆。
僧命令組員：「喂！散漫的傢伙，把你們都打進多瑙河！」「敵人不會等待我們！快修理！」
組員有點抗議：「在幹啊！忙死了，連喘氣的時間也沒有了。」
連累到維修組，大神感到抱歉：「對不起，班長。因為我們弄壞光武。」
僧：「不要在意。一次失敗並不算是失敗。面對同一對手，兩次失敗才算首次失敗。下一次取勝就好了…是嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
七轉び八起でがんばります!	會七轉八起般努力的！(日本諺語，指毅立不倒。)	↑
七轉八倒でがんばります!	會七零八落般努力的！	↓
Time Over	—	—

僧長：「嗯，隊長。敵人的蒸氣獸的威力也增強了。雖然隊長們的靈力也有增長…機體的性能差，真可悲。」「總之，我會完全修理…我們只能那樣做。對不起，拜託了。」

迫水 典通

▶ 地點：日本大使館

大神往日本大使館去，與迫水大使商量劇場一事。
迫水：「嗯…看看…『光從東方而來…巴黎街內櫻花盛放…』」「對不起，我幫不上你。」「大神怎樣認為這投來的便條？讓我聽聽你的意見。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
帝都からの伝言でしょうか?	是帝都的口信？	↑
怪人のしわざでしょうか?	是怪人所為？	↓
いやがらせでしょか?	是惡作劇？	—
Time Over	—	↓

迫水：「看來不像是怪人所為…上次戰鬥，你明白嗎，大神。華擊團的戰鬥意思。」「華擊團的戰鬥，無論怎樣犧牲，不能輸。」「一次失敗會連帶到下一次失敗。亦會被敵人有機可乘。下一次一定要取勝，失敗…絕不容許。」「那就話到此為止。那麼，我還有工作，失陪了…」

艾朗警官

▶ 地點：警察署

警署前，艾朗警官氣急地走到大神跟前。
艾朗：「在這裡嗎，大神。」「呀…『les Chattes Nories』好像有事發生吧！為了格嵐，不為了雪菲兒，

本官想幫助你們。」「只要總動員搜查，馬上就能解決。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾朗
俺一人で大丈夫ですよ。	我一個人就行了。	↓
警部,よろしくお願いします。	警部，拜託了。	↑
(中途消失)支配人が困るのでは……	主管會責怪……	—
(中途出現)サフィールが困るのでは……	雪菲兒會責怪……	—
Time Over	—	—

艾朗：「嗯…太過大規模會驚動到劇場和雪菲兒。是呢，就由本官單獨幫忙吧！那麼，失禮了。」

德露管家

▶ 地點：寶美家(ブルーメール邸)

大神往寶美家一帶搜索，順道詢問德露。
德露：「…是大神嗎。來得正好。你是當家的朋友，我有事問你。最近，當家的舉動十分古怪。」「經常嘆息，我們問她時，也只是看著天空。大神…你知道當家在煩惱什麼嗎？」
大神：

Norma LIPS

選擇	中譯	德露
前の戦のことかも……	可能是上前戰鬥……	↓
シャノワールのことかも……	可能是「les Chattes Nories」……	—
もしかして俺のことかも……	可能是我的事……	—
Time Over	—	↑

德露：「是呢…大神也不會知道吧。多謝你認真細想。衷心感謝。」「當家有對我們難言的煩惱，那麼，我們要努力，在什麼時候幫助他。德露，會鍛練！」「那…大神，你也為成為當家的力量而鍛練吧。」

洛尼神父

▶ 地點：教會

大神在教會前遇上洛尼神父，他正打算上街買洋蠋。
大神：「吩咐艾莉卡不就好嗎？」
洛尼：「與其『好黑好黑』的自怨自艾，不如由自己點起燈光，神那麼說。」
大神：「即是…」

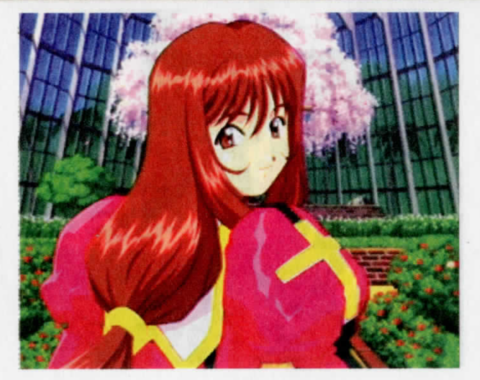
Normal LIPS

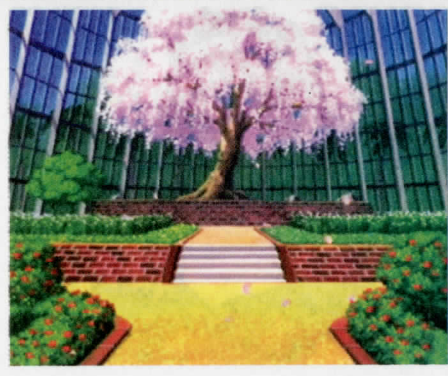
選擇	中譯	洛尼
エリカくんじゃ不安なんですね?	是不放心艾莉卡嗎？	—
できることは自分でしようと?	盡可能由自力而為嗎？	↑
暗い時ときはロウソクをつけろと?	在漆黑時就點洋蠋？	—
Time Over	—	—

洛尼莉亞：「即是要由自己解決，是那個意思…係。」「之前，我托艾莉卡購買麵包…結果她購買很多蘭花…雖然教會增加了花朵還不錯…一星期的食用卻泡湯了…」「呀，我要走了…那麼，大神，再見。」

▶ 地點：馬戲團

詳見歌莉歌一表。





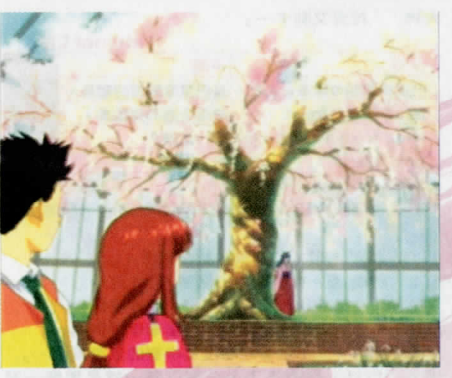
三、櫻花盛放的巴黎

經過一小時的搜索，大神搜尋到一點兒線索。大神在街上遊歷，通訊器響起，格嵐傳召他回劇場的大堂集合。
大神回到大堂，除艾莉卡外，各位經已集合。
格嵐：「也好吧。之後由我親自告訴艾莉卡。那，大神，搜查怎樣？」
大神將情報告訴格嵐。
格嵐：「是這樣…有勞了。」
「是誰！那裡的傢伙！」洛庇莉亞突然一喝。在劇場一角內，傳出了跌撞的聲音。
姬絲莉：「奇怪的男仕從入口窺視我們！隊長，追吧！」
大神馬上追趕，那是一個白衣男子。但追至迪拓魯廣場，卻失了男人的蹤影。
「好痛。」廣場上，大神往叫喊的女子望去，她是艾莉卡…她又撞上廣場上的廣告板…」
艾莉卡：「呀，大神。嘻嘻…又見笑呢。」「呀，是了。解開了便條的謎嗎？櫻花盛開那個。係，我現在會去參觀這個『世界之花博覽會』。」「是啊，在歐洲特設會場舉行的。」「可能會有線索啊！大神也一起去吧？」
見可能尋到有關線索，大神於是與艾莉卡同往。
在溫室的會場中心內，果然有一顆櫻樹。
大神：「真的。好強壯的櫻樹…就像帝都上野公園的…」
艾莉卡：「好漂亮呢…像要被吸掉般。」
大神與艾莉卡欣賞櫻樹，陽光映照下，一位穿著和服的日本少女從櫻樹繞到大神們的跟前。
真宮寺 櫻：「好久不見了，大神。你好健康。」
大神被眼前景像迷倒，眼前的，竟然是並肩作戰、生活的花組成員，大神差點兒就落下男兒淚…
大神的聲音甚至有點抖震：「櫻，真的是櫻嗎…」
「嘻嘻，看呢。如艾莉絲所說，哥哥嚇了一跳啊。」
一把小女孩的聲音，大神還看到一名洋娃娃裝束的金髮少女，是艾莉絲。
艾莉絲：「你好！艾莉絲也來跟哥哥見面啊！」
「呵呵呵呵呵！兩位只不過是前奏。」
那特別的笑聲，加上別出心裁的和服，大膽的剪裁，大神知道她一定是堇。
堇與櫻和艾莉絲並排更大神前：「帝劇的明星，神崎 堇出場！」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
ひさしぶりだな,みんな。	好久不見了，各位。
これは……夢を見ているのか?	這是……夢嗎？
……どちらさまでしたっけ?	……你們是誰？
Time Over	—

艾莉卡：「呀！東京花組各位！」
遇上崇拜的前輩，艾莉卡禁不著上前，抱擁向櫻們。
艾莉卡：「呀…尊敬的前輩在我眼前…艾莉卡，好感激！」
櫻三人被嚇得目瞪口呆，向大神求助。
櫻：「那，那個…大神。這位，是…」
艾莉絲：「艾莉絲，有點兒害怕…」
堇：「中，中尉…如，如可以，可以介紹一下嗎？」

















大神：「她是艾莉卡…」

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
巴里華擊團の隊員なんだ。	是巴里華擊團的隊員。	↑
單なる踊り子なんだ。	只是普通的舞蹈員。	—
……どちらさまでしたっけ?	……是誰？	↓
Time Over	—	—

艾莉卡也自我介紹：「是艾莉卡 科婷。各位，請多多指教。」
櫻：「真宮寺 櫻。艾莉卡，請多指教。」
菫：「神崎 菫。有不明白，隨時來問我吧。」
艾莉絲：「艾莉絲！呢，呢…嗯，請多多指教！」
櫻：「…這位，是大神指揮的巴里華擊隊員嗎。」
菫：「嘿嘿。米田主管也想提及中尉的活躍事績。」
櫻：「所以，忍耐不了，來到巴黎…就是那麼一回事。」
大神：「那投這便條的是你們嗎？」
大神問及便條的事。
艾莉絲：「唔唔。那是呢…加…」
艾莉絲回答大神，但櫻馬上為艾莉絲回答。
櫻：「那，那是…是！我們想給大神驚喜！」
菫也慌忙地答道：「是，是那麼啊！中尉再遇我們，也很驚喜吧？」
艾莉卡：「呀，是了！大神！在劇場，為櫻們舉行歡迎會吧！」
大神：

Normal LIPS

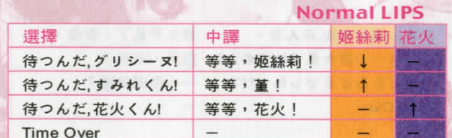
選擇	中譯	艾莉卡
よし,やろう。	好，舉行吧。	↑
めんどうだな。	麻煩。	↓
Time Over	—	—

大神述自己，但艾莉卡沒有理會大神，決意舉行歡迎會：「那，我先去準備呢。」
艾莉卡快步離去，櫻三人實在為艾莉卡的奇怪舉動感到驚奇。
櫻表現擔心：「大神…艾莉卡…」
菫：「任何時候，也是那樣嗎？」
艾莉絲：「哥哥真不得了呢…」
離開帝都，已隔好幾個月，大神奇蹟地與花組的櫻、艾莉絲和菫重遇。久別重逢，相處的時間有如光箭，談笑間，在大神帶領下，幾位已經到達劇場「les Chattes Nories」。



四、波濤萬丈的歡迎會

由艾莉卡舉辦的花組歡迎會上，即使連高傲的洛庇莉亞亦有出席。新舊花組成員初次會面，同是年紀相近的少女們，各位相處得非常融洽。歡迎會上，各位有講有笑，尤其是姬絲莉與菫；歌莉歌與艾莉絲；以及花火和櫻，三對人性格特別相似，最是投攏。
茶會上，由大神作介，三位花組前輩再度跟各位自我介紹。
櫻：「真宮寺櫻。承蒙大家照顧大神。」
花火露出羨的目光：「嘻…那位可謂真正的大和美女呢…」
菫：「帝劇的明星，我是神崎 菫。我會好好指教妳們。」
看到菫與別不同的舉動，花火：「那，那位也是大和少女…嗎？印象有像有點…」
艾莉絲：「喲～呵，艾莉絲啊！」也為各位介紹她手抱的毛公仔朋友：「這孩子是熊熊小波，請跟他做個好朋友呢。」
花火：「嘻…好可愛，好像是洋娃娃一般…」
大神：「那接下來，大家盡情自由活動吧。」
艾莉卡：「係，盡情開心！來，東京花組各位也請盡興！」
「好像夢境一般，希望你們能夠多學習。」看到新舊花組如此和睦的情景，大神內心希望各位能夠從失敗中振作，跟櫻們學習。
「大神，已焗好牛角包，可以幫忙拿嗎？」廚房內，美露叫嚷大神幫忙，大神樂意至極，但才剛踏進廚房，艾莉卡傳來驚人的惡耗，才不到一刻鐘，花組成員吵架了！
艾莉卡慌忙走進廚房：「不得了！姬絲莉她們！大神，快來！」「總之，快來，這邊！」
大神隨艾莉卡走到大堂，花火亦緊張地向大神求救。
花火：「大神，怎麼辦？姬，姬絲莉與菫！展開吵架…」
望向大堂中心，姬絲莉與菫怒目相視，站在對方咫尺之間，形勢水火不容。
菫：「姬絲莉的傢伙，可以再講一次嗎？」
姬絲莉：「保護巴黎是貴族的義務。平民…何況是暴發戶，更沒有出場的份兒！」
菫：「好，好崇高的思想…可是，只有伝統的貴族才異常奇怪！」
花火：「怎，怎辦，大神。只好由我拼命阻止…」
大神：



Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
待つんだ,グリシーヌ!	等等，姬絲莉！	↓	—
待つんだ,すみれくん!	等等，菫！	↑	—
待つんだ,花火くん!	等等，花火！	—	↑
Time Over	—	—	—

姬絲莉：「貴族保護平民乃我國傳統！沒有他國平民出場餘地！」
菫：「傳統？從古而來的貴族，始終是暴燥頑固的化石呢。」「也不懂對前輩的禮儀，名門貴族連常識也不懂，可謂天大笑話。」
姬絲莉：「區區東洋暴發戶竟然侮辱我…罪無可恕！命令你撤回發言！」



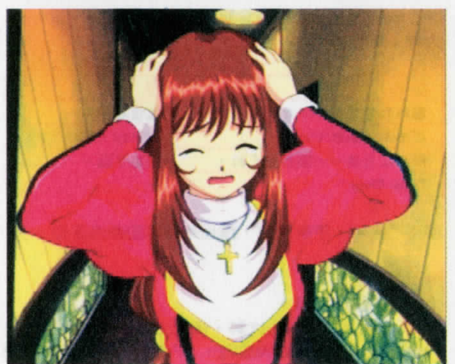
菫：「是『請妳』吧。連求人也不懂，嘻嘻，還說是貴族。」
花火：「兩位快停止。」
姬絲莉：「花火！你是我的致友！為何不支持我！」
菫：「叫花火的…如你是大和少女，請你支持我！」
花火十分為難：「我…怎麼好…」
「大神，不得了！也來這邊！」一旁，櫻亦忙於求助。
「這邊也展開吵架！總之，快來！」
事態嚴重，大神也無暇無法制止姬絲莉和菫，只好先幫忙櫻。走向走廊，洛庇莉亞亦在場。
洛庇莉亞指著房間：「哦，你來到嘛。看吧，好有趣啊。」
大神看見，艾莉絲和歌莉歌亦在吵架。
洛庇莉亞：「你們啊。為這無聊男人吵架…真起勁啊。」
房間內，艾莉絲的氣勢彷如巨大化的熊熊小波，而相對之，歌莉歌就如巨大化的貓兒般兇狠，兩者在對峙，大戰一觸即發。
艾莉絲：「不要直呼哥哥的名字啊！」
歌莉歌：「不要啊！一郎就是一郎嘜！」
艾莉絲：「呀！你又說！你不尊重哥哥吧！」
歌莉歌：「沒有啊！對一郎，我十分尊敬啊！」「在巴黎，以名字稱呼喜歡的人不是很普通嗎！所以『一郎』就好了！」
艾莉絲：「不是啊！哥哥是日本人，不能直呼名字！」
歌莉歌：「呀，一郎！一郎認為那個好？一郎？哥哥？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
「お兄ちゃん」がいいな。	「哥哥」好了。	—
「イチロー」がいいな。	「一郎」好了。	↑
「ご主人さま」がいいな。	「主人」好了。	↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「呀！艾莉絲，小心踏著香蕉片絆倒，摔著頭去！」
艾莉絲：「什麼啊！歌莉歌，小心撞上桌子一角，撞著頭哭個透！」
洛庇莉亞還在一角冷嘲熱諷：「不，歌莉歌真會說話。你那麼認為嗎，主人？」
小孩在這邊，大人又在另一邊吵架，大神應接不暇，但艾莉絲和櫻還催促大神想辦法。
艾莉卡：「大神！為姬絲莉們想想辦法啊！」





櫻：「大神！也替艾莉絲們想想辦法！」
大神：「叫我如何同時…」
艾莉絲：「說上來也是呢。那櫻姐姐，先借大神給你們。」「不過，請盡快歸還呢。因為大神是我們寶貴的隊長。」
艾莉卡無意提到大神的尷尬身份，不慎觸怒了櫻，櫻也不甘示弱，面呈不悅地：「多謝，艾莉卡。不過呢，為免誤解，我先告訴妳。借出大神的是我們帝國華擊團。總有一天他會回去帝都。」
艾莉卡：「櫻姐姐，那不對啊。大神自今以後也是巴里華擊團的隊長。」
櫻堅持：「不，不是…大神由始至終只是暫時在巴黎…」
艾莉卡理虧，向大神哭訴：「好過份！大神！你與我的只是嬉戲嗎？」
艾莉卡揉著雙手，向著天空輕輕道出：「那晚上…大神在床中，不是溫柔地應承了我嗎。」「『一生伴在你身邊啊』，你忘了對我說的嗎？」
艾莉卡語出驚人，櫻緊張得尖叫：「大，大神！那是真的嗎！」
根本沒有那回事，大神馬上否認：「是騙人的！」
(無影響)

Analog LIPS

選擇
そんなのデタナメだ!!

艾莉卡：「騙人！」
櫻：「大神！」
艾莉卡還放聲大哭，同時姬絲莉一邊的方向傳來巨響。
姬絲莉運起必殺技：「制裁你！「偉大的波濤力量，緊握我手，Gross Vague！」
菫亦用必殺技招架：「容你得呈！神崎風塵流…奧義…不死鳥之舞！」
另一邊廂，歌莉歌亦開始與艾莉卡交戰。
歌莉歌：「那麼，我也叫一郎做『哥哥』！」
艾莉絲：「不行！可以叫『哥哥』的只有艾莉絲！」
歌莉歌：「那，還是叫『一郎』吧。」
被歌莉歌捉弄，艾莉絲氣得用上超能力：「呀～～～～！艾莉絲，好討厭這裡！」還哭上來：「呀！大家正衰人！」
艾莉絲運用瞬間移動，已不知往那裡去了。歌莉歌亦賭氣大神為艾莉絲擔心：「果然，一郎比較喜歡東京花組。蠢材！」



歌莉歌離去，艾莉卡與櫻仍繼續糾纏。
艾莉卡哭著臉：「泣…泣…大神…發生了什麼事？」
櫻：「大神，無事嗎？」「是…是了…艾莉卡…真的，與大神渡過了晚上嗎？」
艾莉卡：「係…確實是一起的…於夢中。」
櫻：「夢，夢？」
艾莉卡胡言亂語，大神被整得好慘，情況一塌湖塗，新舊花組成員不歡而散，大神只能收拾爛攤子…

五、嫌隙

大神回到舉辦歡迎會的化粧間，會場只餘下花火。
花火：「大神…那…再一次與各位談談吧…」「那…我去召集姬絲莉們。請等等。」
不一會，各位受花火召集，在化粧間靜坐，聽大神訓話。
大神：「各位，我打算再舉行歡迎會。」
艾莉卡：「我，我贊成 。東京花組各位，可是專程來到。」
姬絲莉：「她們擅自來的！我可沒有拜託她們來！」
花火：「姬絲莉…過份了。難得從遠方來…」
洛庇莉亞：「好吧？有美食，又有吵架欣賞。」
歌莉歌：「歡迎會倒無所謂，如艾莉絲那孩子來，我不想去。」
部份成員對花組成員抱有不滿，大神決定說服各位。

▶ 宴會模式(20:30 至 21:00)

Click Mode

最佳選擇

歌莉歌 x 2 >洛庇莉亞

▶ 內容

歌莉歌：「都是艾莉絲任性。我…也不想麻煩一郎啊。」
大神：「那邀請艾莉絲來好嗎？」
歌莉歌：「嗯，好啊。不過…真可以和好嗎？」「聽聽啊。艾莉絲那孩子，說不以叫『一郎』的。一直也是稱呼『一郎』嘛。我不服啊。」「難道…一郎也討厭被稱『一郎』？」
大神：「你喜歡就好了。」
歌莉歌：「那麼好吧。就由一郎說服艾莉絲哦。說被稱『一郎』亦無所謂。」
姬絲莉：「嘿，無辦法，那我也出席吧。」
花火：「呢，姬絲莉。可以與菫和好嗎？」
姬絲莉：「無必要。我會出席歡迎會，但不會和解。」
洛庇莉亞：「我早知道富豪無好，卻不知道是那麼頑固呢。」
姬絲莉：「混蛋…你說誰？」
洛庇莉亞：「是呢？是誰呢？」
姬絲莉：「好，就與那『菫』什麼的暴發戶，只對話啊。」
洛庇莉亞細聲告訴大神：「隊長，對這女人要這樣。今日的帳，先跟你記起。」
姬絲莉還是深深不忿：「我雖明白閣下的主意…那女人



侮辱我寶美家…那事實不變。」
歌莉歌：「如一郎責備那孩子，我也服氣。」
後見正章故事。

▶ 會出現選項的選擇

歌莉歌 x 1 >洛庇莉亞 x 2

▶ 內容

洛庇莉亞：「歌莉歌，直至吵架有結果，要堅持啊。下次，不如試乘上光武吵架。」「歌莉歌，你妒嫉艾莉絲吧？」
歌莉歌：「說，說什麼啊。我對艾莉絲…」「我不理了！拜拜，一郎！」
歌莉歌一怒離開化粧間，大神馬上追趕。在後台中，
歌莉歌：「歡迎會，我絕對不會去。」「一郎好討厭！我與艾莉絲，哪一位較重要！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
もちろん,コクリコだよ。	當然是歌莉歌啊。	—
……アイリスかな?	……是艾莉絲吧。	↓↓
どっちも大切だよ。	哪那一位也重要啊。	↓
Time Over	—	—

歌莉歌很傷心：「大神很溫柔，你會關心任何人。不過，我們最關心的就是一郎…」「一郎，我絕對不會再參加迎會。」
歌莉歌氣沖沖離去，大神亦沒有辦法阻止。
宴會後，
繼說服巴里華擊團後，接下來，大神於是往餐廳去，嘗試說服多年來的花組戰友。
大神：「櫻說在餐廳用餐，應該是這裡了。」
餐廳內，菫看到大神，好像知道大神的來意，有點兒不快。
菫：「中尉…有什麼貴幹？」
櫻嘯嘯告訴大神：「大神，兩位還在生氣啊。」
大神：「兩位，我想再舉行歡迎會。」
菫：「那貴族女孩肯低頭，我也可以考慮啊。」
艾莉絲：「去也好…若歌莉歌那孩子來，我不去。」
大神再開始說服帝擊花組各位。

▶ 宴會模式(21:30 至 22:00)

最佳選擇

艾莉絲 >菫 x 2 >任何成員

▶ 內容

大神：「艾莉絲…你是歌莉歌的前輩，原諒她啊。」
艾莉絲：「可是！歌莉歌不尊重哥哥！還有，那孩子…直呼哥哥的名字啊。」
櫻：「那因為歌莉歌也喜歡大神啊。是呢，大神。」
艾莉絲：「嗯…知道了。艾莉絲，與歌莉歌和好。」
菫：「什麼原諒不原諒。那貴族少女道歉便萬事解決。」「我也不想找中尉麻煩呢。」「由那樣的外行人組成…就像家家酒嘛。」
大神：「像菫般的淑女把那樣的外行人當成對手……不是孩子氣嗎？」
菫：「嘛，可能是呢。確實，想到對手是小孩子，動不







了恕呢。」「…好吧。作為華擊團的前輩，就從寬饒恕她們啊。」
櫻：「不過…那樣吵架，她們真會誠懇道歉？」
大神：「是呢。可能雙方互相認錯會比較好。」
堇：「中尉。好了吧？我們約好了晚上一起在巴黎觀光…
宴會模式完結，
大神成功說服花組各位，櫻三人也知道雙方各自有錯，勞煩了大神。
櫻：「對不起…只向大神求助。」
艾莉絲：「拜拜，哥哥。明天見呢。」
大神跟各位道別，看看手錶，劇場也要開始營業，便加快腳步回「les Chattes Nories」。待工作後再告知華擊團各位事件情況。
劇場前，格嵐正在應接客人。
格嵐：「啊，大神？今天的歡迎會真慘慘呢。」「嘿，有那麼多女仕集合，吵架可免不了。你明白吧？」「是呢…女仕們一不和後，就不容易和解啊。」「若找到雙方的共通點，或許會找到和解的辦法吧？」
得格嵐提示，大神開始有點頭緒。格嵐也明白大神煩惱，所以免他當天工作，讓他細想和解方法。
格嵐：「今天不用你收票了，要上街逛逛嗎？可能會有線索啊。拜託了。」
「好，就去找找看吧！」事件開始有眉目，大神馬上抖起精神，四處走走找尋箇中辦法。

六、第二段自由時間 (22:30 至 23:30)

註：於艾莉卡的餐廳事件；歌莉歌的迪拓魯廣場件或劇場左舷走廊事件；以及加山的大神家事件均可取得三種不同款式的大會入場券。自由行動時間完結後，可以從取得的入場券中選擇往那一個大會去，雖然結果實乃內定，不過選擇會影響對個別角色的好感度。

加山

▶ 地點：大神家前(大神のアパート)
時間：11:00 起

經過自家門前，大神遇上加山。
加山：「啊，大神！在這地方相見，奇遇呢。」
大神：「格嵐疑懷那便條是你投進劇場的，真的嗎？」
加山十分慌張：「格，格嵐！不…與我無關！…沒，沒有害怕啊。」「說上來，大家有看過這入場券嗎？」
「泳衣大會！呀，巴黎真是好呢！」「怎樣，大神。不如我們兩個參加這比賽吧？」「嗯，這入場券交給你，有興趣便來吧！」
大神得到一張入場券，之後繼續行動。



櫻

▶ 地點：水邊之橋
時間：10:55 前

重遇上帝都各位，大神回憶起與各位的往事。
大神：「想不到會在巴黎重遇櫻們…」
「與大神重遇，我也感到如夢一般。」水邊之橋旁，櫻輕輕向大神招手，大神驚喜非常。
櫻：「嘻嘻…非常希望見面，便到來了。大神往巴黎還沒有半年，已經感到很掛念。縱使完全改變…總覺得轉變非常之大。大神，覺得我怎樣？稍為成長了吧？」

Click Mode

▶ 嘴巴 x3
櫻：「自相遇以後，已經4年呢。大神，還記得嗎？於上野公園，初次會面的時候…那時候的我…還只是17歲啊。」
大神：「時間過得真快。」
櫻：「係…十分快。我在今年7月，將要21歲了。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
おめでとう,さくらくん。	恭喜妳，櫻。
まだまだこどもだよ。	還是小孩子啊。
きれいになったよ。	妳漂亮了。
Time Over	一

櫻：「大神來巴黎後，變得會說話呢。嘻，說笑罷了。」「是了，米田司命近來很不滿啊，說大神信只寫了一封，又不寄洋酒回去。嘻…雖然那麼說，但還不是在擔心大神。」「遇上大神，本來有很事話想說…但見面後，心情緊張得…」「係……大神起程往巴黎後，帝劇變得淒清…不過花組各位都很精神啊。特別事…也只是堇與完奈(帝國華擊團其中一名成員)吵架吧…是了…你知道嗎？米田主管不再喝酒了，好像被楓姐姐(帝國華擊團的副主管)忠告他喝太多了…」

▶ 頭髮 x2
櫻：「怎麼了？我的頭髮有什麼？」「是呢，雖然在日本是理所當然，但在這裡就不同呢。大神的黑髮，巴黎人看來，也十分稀有吧？」

▶ 頭帶 x2
大神稱讚櫻的髮束。
櫻：「可…多謝。」「這絲帶…是我最喜歡。想著可以重遇大神…便努力…打扮。」愉快地：「嘻嘻…得大神稱讚，太好了！」

▶ 眼睛 x2
櫻：「大神，怎麼了？我眼睛有什麼？」「大神從剛才起就望著我…我面上有什麼？」
大神：「嗯，好懷念櫻的面孔。」
櫻：「我任何時候也看著大神，一天也沒有忘記。大神，來到巴黎…也不要忘記我。」
大神：無影響



Normal LIPS

選擇	櫻
忘れたりするものか。	怎會忘記！
ごめん…忘れてたよ。	對不起，忘記了。
俺のことは……忘れてくれ。	請忘了我。
Time Over	一

櫻：「大神，不單是我，請也不要忘記帝國各位。」

▶ 衣服 x2
大神讚美櫻的和服。
櫻：「多謝。想到遇上大神，便換上最喜歡的衣服。大神也無變，還是那套衣服呢。」「大神，這和服在這裡很稀有。有很多法國人也請我與他們拍照啊。」

▶ 胸部 x2
大神心想：(櫻，你成長了。)
櫻眼看大神看著的：「…大神！你在看啊裡！」
大神：「對不起，不自覺地…」
櫻滿臉通紅：「不自覺…不是吧。大神真是…」

▶ 嘴巴 x4
事件完結

櫻：「對不起，大神。差不多要與堇們匯合…失陪了。」

堇

▶ 地點：餐廳
時間：10:55 前

餐廳的櫥窗裡，大神看到堇還在用餐。
走進餐廳，
堇：「侍應！過來好嗎！可以替我拾起丟了的叉子，取新的給我嗎？」
大神：「堇，怎麼了？」
堇：「不是怎麼了啊！我丟了叉子，卻不替我更換。」





Normal LIPS

選擇	中譯
店主を呼ぶ。	召店主。
自分で拾う。	由自己執拾。
Time Over	—

大神為堇拾起叉子，並召店主換個新的。
堇看到大神如此幫忙，也收拾了心情。
堇：「中尉，我明白你好意…但這些事不用勞動你啊。下次請注意。嘻…這樣一來就可以吃甜品了。」「嗯，中尉，不用擔心啊。帝都各位也很健康…只是，紅蘭的發明品偶然發生爆炸罷了…也只是平常事。」
堇又發出獨特的笑聲。
「……那麼，我與櫻們有約，失禮了。」

艾莉絲

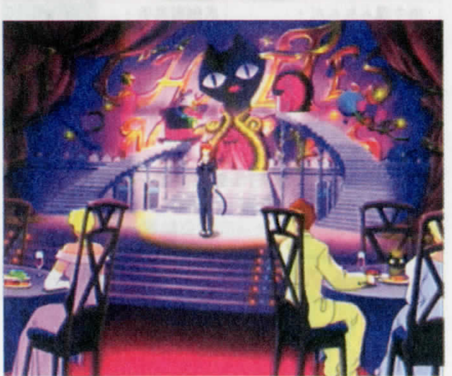
詳見莎兒的賣店事件。

艾莉卡

▶ 地點：劇場內
時間：10:55 前

大神在劇場內閒逛，在大堂遇上艾莉卡，她穿上表演的貓裝束，準備往舞台表演。
艾莉卡：「大神，在工作嗎？」「那個呢～竟然，今天







表演是我的舞蹈啊！「會優待你的，一定要來看啊！」話畢，艾莉卡便從後台去，大神考慮待會再去看艾莉卡的表演，找尋線索為先。

▶ 地點：一階客席
時間：10:30 至10:45

遵照承諾，大神往一樓客席欣賞艾莉卡的表演。
舞台上，美露與莎兒如常地介紹接下來的表演，接著，艾莉卡與其他舞蹈員登上舞台，載歌載舞。
表演中，艾莉卡出色地舞蹈，可是中途，艾莉卡差點兒又要絆倒。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
足もとに氣をつけろ!!	小心步伐！	↑↑	表演成功，樂屋事件中
今日のダンスは最高だよ!!	今天的表演好出色。	—	表演失敗，好感度不變。
Time Over	—	—	表演失敗，好感度不變。

欣賞過後，各人員回去後舞台，大神也離去。

▶ 地點：化粧間(樂間)
時間：一樓客席事件後發生，或於10:45 至10:55 時往化粧間

註：選項只會出現

▶ 如於艾莉卡觀賞客席表演時，有叮嚀艾莉卡小心步伐，令表演成功：
「剛才多謝你，大神。」

艾莉卡
↑↑

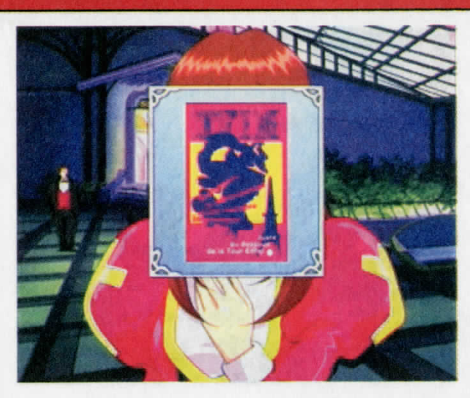
▶ 如艾莉卡表演失敗：
大神：「如果我剛才提示妳…」
艾莉卡：「大神，不要說如果的。過去了也沒有辦法，下次彌補就可以了。」

▶ 如已觀看艾莉卡的表演：
大神往化粧間探望艾莉卡，
艾莉卡：「說上來，我的表演，有比之前進步嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
すごく上手にっていたよ。	出色多了。	↑↑
ふつうかな……	普通吧。	—
前より下手になったんじゃ……	比以前要遜色…	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「我每天都日以繼夜地練習！多謝大神讚許，艾莉卡好開心！下次，我也教大神黑貓的華爾茲吧！」「嗯…大神，櫻她們怎樣？還以為她們會來看我的表演…希望大家早日和好。那大神，請努力工作。」



▶ 地點：大堂(ロビー)，)餐廳(レストラン)
時間：化粧間時件後10:55 前於大堂，11:00後則於餐廳前發生

大神遇上艾莉卡，她打算跟櫻們道歉。
艾莉卡：「是呢…難得從東京專程來到…」「希望和好…跟她們好好學習…」
「乞嚏！」
站在郊外太久，艾莉卡看來著涼了。
艾莉卡：「呀，對，對不起…」「呀…一定有人在談論我。」「一定是東京花組們。是談論我什麼呢？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
かわいいってかい?	可愛？	↑
元氣だってかい?	精神？	—
ドジだってかな?	冒失？	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「嗯，是那樣吧。」

▶ 如未從加山處取得「Dance Contest」的入場券：

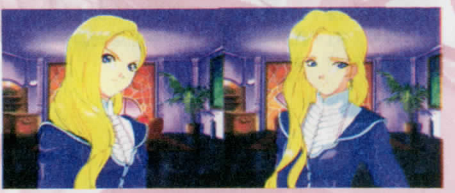
艾莉卡：「大神你看看這個。」「是『Dance Contest』的入場券啊。如果大神有用，請拿去。」「那，大神慢走。」

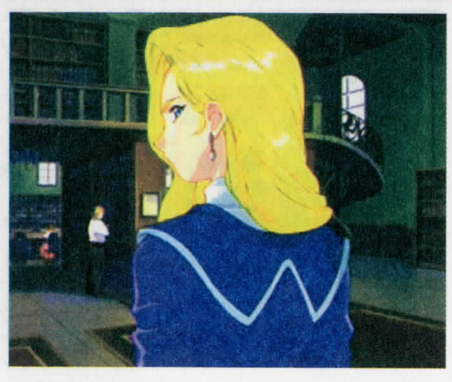
姬絲莉

▶ 地點：貴賓室
時間：10:55 前

貴賓室內，姬絲莉在靜思。
姬絲莉：「閣下嗎…」
大神：「姬絲莉，怎麼在這裡？」











姬絲莉：「因為這裡無人，所在才在這裡…」「這裡…能令我收拾心情，是好地方。」「…我問你，閣下經已是巴里華擊團的隊長，不再是帝國華擊團的隊長。作為巴里華擊團的隊長…我要你表明立場…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
すまない……その通りだ。	對不起，妳說得對。	↓
一應,昔の仲間だし……	總算是以前的同伴……	↓
俺は今でも帝華擊團の隊長だ!	我現在也是帝國華擊團的隊長！	↓↓
Time Over	—	↑

大神：「對不起…」
姬絲莉：「男人不要輕言道歉！」
心中有慚，大神更是慌亂：「對，對不起…」
姬絲莉：「對不起，讓我單獨靜一會兒…」

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：11:00 起

大神致電姬絲莉，
主畫面上，姬絲莉在房間內，
大神跟姬絲莉談論董的事。
姬絲莉：「我不會聽…收線了。」
大神：「那我可以往妳處嗎？」
姬絲莉：「…隨你喜歡。」「…寶美家只有女仕…所以晚上甚少有客人。如非預約，即使是你也不能進入。我會先通知德露。」

▶ 地點：姬絲莉的房間(グリシーヌの部屋)
時間：姬絲莉的大神家事件後

姬絲莉
↑

與姬絲莉有約，德露請大神往姬絲莉的房間。
姬絲莉走出房間迎接大神：「這麼晚有什麼事？不能在通訊器中說的嗎？」
大神請姬絲莉跟董和好。
姬絲莉：「是那件事…剛才，我也說會出席歡迎會。太長氣不大好。嘿…你責任感強，我倒是認同。」「是否與董那暴發戶和解，那時再考慮。」「這就好吧。已無事跟你說。請回。」
姬絲莉關上房門，請大神離去。

▶ 如再叩門：

姬絲莉
↓

大神再說服姬絲莉跟董和好，姬絲莉覺得大神非常煩人。十分不悅：「說雙方不是，簡直就是騙小孩子的技倆。你好了吧。我出席歡迎會，已經是最大讓步。和不和好要看對手。失禮了。」

歌莉歌

▶ 地點：迪拓魯廣場或劇場左舷通道
時間：23:00前於迪拓魯廣場，23:00後於劇場左舷通道

大神看著歌莉歌，正在目不轉睛的看著一張獎券。
歌莉歌：「嗯？是剛才看到的『大食Contest』入場券。」「呢，為何要比賽誰吃得最多？」我呢，認為每天逐少逐少吃比較寶貴啊。」「呀…一郎，看看這裡！寫著好厲害的事啊，『優勝者可以免費吃一年水果』！」「我要參賽！讓動物們可以吃水果！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
コクリコ,應援するよ。	歌莉歌，我支持妳。	↑
食べすぎると太るぞ。	吃太多可會胖啊。	—
俺もコンテストに出ていいかい?	我也可參賽嗎？	—
Time Over	—	—

歌莉歌，：「多吃較健康啊，格嵐她那麼說的。」
大神：「提起競食比賽，讓我想起『完奈』呢。」
歌莉歌：「…『完奈』？是誰，一郎的朋友？」「那，如果　出賽，絕對會優勝呢。」
「一郎，我要走了。這入場券給一郎。那明天見！」

▶ 地點：廚房
時間：11:00 前

大神經過廚房，剛好遇上歌莉歌。
歌莉歌：「呢，大神肚餓嗎？」「我正在洗腕筷，大家都很忙，所以我幫忙大家。」
大神：「要幫忙嗎？」
歌莉歌：「多謝，一郎。不過我一個人就行了。一郎慢用吧。」「之後，將這碟放到櫃子後，便完成了。」
歌莉歌攀到高處的櫃子，不慎摔倒將要掉到地上。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
コクリコを抱きとめる。	抱起歌莉歌。	↑↑
皿を拾う。	拾起碟子。	↑
Time Over	—	↓

歌莉歌：「多謝一郎。我還要幫大家手，再見。」

洛庇莉亞

▶ 地點：劇場酒吧(バー)
時間：10:55 前

劇場的酒吧內，洛庇莉亞正在數鈔票。
洛庇莉亞：「比意料中還賺了不少呢。」「不要囉唆，將圖畫賣給董那暴發戶得來的。」「本來那畫還不值100 法朗…」「那女人，歡天喜地用 200 法朗買了。」「嘿，是那三位蠢材自已被我騙罷了。」「嘿，下一個目標，櫻和艾莉絲…那一個人品比較好呢？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
だますなんて良くないぞ!	詐騙不太好啊！	↑
彼女たちをみくびるな!	不要看扁他們！	↓
だますなら,俺をだませ!!	要騙就騙我吧！	—
Time Over	—	↑

洛庇莉亞：「你默默看就行了。」
大神：「將錢還給董！」
洛庇莉亞：『煩人…董買了畫很高興，而我收到錢我很高興。」「各位都幸福，你還想怎樣？」「我沒有什麼同伴。若果契約中斷，這地方，早就再見了！」「那，我無時間陪你。」

▶ 地點：市區酒吧
時間：11:00 起

大神往市區的酒吧去，碰巧遇上洛庇莉亞。
酒吧內，洛庇莉亞喝得爛醉的。
洛庇莉亞：「什麼，隊長嗎。你也來喝酒？」「嘿，在思索各位和好的方法？各位…呀，是指東京那三人組？」「與我無關。吵架的只是姬絲莉們。是呢…要與我交易嗎？準備50 萬法朗，那我就想辦法讓他們和好，不錯吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
わかった……金ならだす。	知道了…我付錢。	↑
拂うわけにはいかない。	不能那麼做。	↑↑
すみれくんに頼めば。	如果拜託董…	↓↓
Time Over	—	—

大神：「絕不能那樣！」
洛庇莉亞：「嘿，滿以為你心情沮喪，畢竟還是那麼認真呢，十足小孩子。我可沒有時間陪你！」「不理會可以了，她們馬上就會厭倦吵架的。她們是蠢材嘛。」
「吵架後，我知道董與艾莉絲人怎樣…但櫻人又怎樣？令人摸不著頭腦。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
明るくてやさしい子だよ。	是開朗又善良的孩子。	↑
劍の達人なんだ。	是劍術高手。	↓
よく覺えてないなぁ……	我不太記得…	—
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「嘿，是那樣嗎。我還是到其他店喝酒了，隊長，這裡由你結賬，拜託了」
大神：「洛，洛庇莉亞！」
洛庇莉亞：「女仕讓男仕看見夢想…而男仕為夢想支付…就是那麼回事。那麼，做個好夢…」
迫於無奈，大神只好為洛庇莉亞結賬。

北大路 花火

▶ 地點：後舞台(裏舞台)
時間：10:55 前







後舞台內，花火正在幫忙。
工作人員：「花火，抱歉，請也收補這些衣服。」
花火：「係，知道。請放在一旁。」
「呀，大神…由於動感的表演偏多，所以衣服很快就破爛…」
花火努力幫忙，大神禁不住稱讚：「花火真了不起。」
花火很害羞地：「不…是份內…」
「痛…」與大神談話分神，花火不慎被針刺傷，指頭滲出鮮血。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
止血する。	止血。	–
傷口を吸う。	吸吮傷口。	↑
Time Over	—	–

大神為花火吸去傷口的鮮血。
花火感謝大神：「這…那…指頭與閣下親咀…不，太過突然，我有點兒驚喜…多…多謝。」
「下一件衣服是艾莉卡的。艾莉卡她馬上就弄破衣服。係，請慢走，大神。」

▶ 地點：道具屋
時間：10:55 前

大神進入道具屋，偶然遇上花火。
花火穿上表演的和服走來：「呀，大神，怎麼在這裡？」「係，我剛才在這裡試身…忘了些小道具…」「這衣服…穿著時十分費時…要脫下也不容易…」「尤其這衣服…與純粹的和服相異，穿著也很花時間…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
よく似合ってるよ。	好襯妳啊。	↑↑
たしかに變わったデザインだね。	設計確實古怪呢。	–
著物の著付け,手伝おうか?	穿著和服時，我幫你吧？	–
Time Over	—	↓

花火：「其實…我很喜歡這衣服…嘻。」「因為，就像是日本的和服，與洋裝合成的衣裳…」「那，大神…我這麼想。如果我站在舞台上，可以讓巴黎的人認識日本…與我喜歡巴黎一般…我也希望巴黎的人喜歡日本。」
大神：「嗯，一起努力吧。」
花火：「係，請多多指教。我還有工作，先回去了。」

▶ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：11:00 起

大神致電花火，主畫面上，
花火：「呀，大神。你今天會來我的房間嗎？」
大神：「可能吧。」
花火：「那我先通知德露。…我等你。」

▶ 地點：花火的房間(花火の部屋)
時間：花火的大神家事件後

與姬絲莉有約，德露請大神往花火房間。

花火請大神進房間。
花火：「大神，有什麼事？」「是呢…因為姬絲莉很固執…」
房間內，花火聽到風鈴的聲音。
花火：「係…是生日，父親從日本送我的…」
大神：「嗯，花火從何時來到法國？」
花火：「外婆是這裡的人，我在三歲時來到法國。本希望帝國華擊團各位會教我大和少女的心得…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
俺が教えてあげるよ。	我教妳吧。	–
はやく仲直りさせような。	要快些讓她們和好。	↑
今でも十分,大和なでしこだよ。	現在已十足是大和少女啊。	↑↑
Time Over	—	

花火：「我像大和少女…多謝大神。」
大神：「那我去了。」
花火：「是，大神一定可以讓各位和好…慢走。」

莎兒

▶ 地點：大神家
時間：10:55 前

大神致電莎兒，主畫上一片混亂，莎兒與格嵐正在吵架，唯有美露不得已在調停。
美露：「莎兒，那…說得太過份了…」
莎兒：「大神，聽我說嘜！主管好過份啊！」
格嵐：「所以，莎兒…那些話，不可以當著面前說吧！」
美露：「大神，可以替我說服兩位嗎？」「係…當時，莎兒不知道拿破崙在附近，提出想飼養犬隻…拿破崙聽到後，很失落啊！」
拿破崙發出一陣悲鳴。
莎兒：「所以嘛！我只是呼洐客人啊！」
美露：「那…大神，請說服兩位。」
莎兒與格嵐先後向大神施壓。
格嵐：「大神也感到拿破崙可憐吧。」
莎兒：「大神，可沒有辦法吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露	格嵐
支配人,大人げないですよ。	主管，太孩子氣了。	↑	–	–
シーくんも,注意しないと。	莎兒，妳要多留意。	–	–	↑
メルくん……大變だね。	美露……真不得了。	–	↑	–
Time Over	—	–	–	–

各人爭論中，拿破崙發出一陣怪叫，像是叫各位停止。
格嵐：「拿破崙，怎麼突然發怒？」
美露：「難道…你想我們停止吵架？」
莎兒：「下，是嗎。拿破崙，主管…對不起。」
格嵐：「我才是…對不起呢…莎兒，我太過份了。」
美露：「嘻嘻…拿破崙，好像大王一樣。」
格嵐：「嘿，這樣…事情解決，各位回去工作吧。」

莎兒：「是，知道！會再努力！」
美露：「那我也回去整理文書。」

▶ 地點：舞台(ステージ)
時間：10:55 前

大神往後舞台，本應擔任司儀的莎兒突然向大神求救。
莎兒：「呀…大神…救救我。我，我…」「美露…主管有急用委派美露，現在只有我嘜。可是…也不能不啟開表演…要怎麼辦？」
之前深得莎兒教導，大神自動請英，提議跟莎兒一起充當司儀。
莎兒：「真的？從以前開始的司儀練習是正確呢！」「那麼，大神，努力吧！」
雙方互相支持，大神與莎兒雙雙站在舞台上，為觀眾介紹今天的表演。
莎兒輕聲告訴大神：「那麼，大神…開始了啊…」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒
(中途消失)左手をあげる。	舉起左手。	↓
(中途消失)右手をあげる。	舉起右手。	↑
(中途出現)左手をあげる。	舉起左手。	↓
(中途出現)右手をあげる。	舉起右手。	↑
Time Over	—	↓

回憶莎兒過往教導，大神自然地舉起右手，跟各觀眾請安：「你好，各位！」
莎兒則撟著大神的左手，左手提起揚聲器，也跟大家請安：「歡迎光臨『les Chattes Nories』！今宵，也有『les Chattes Nories』自傲的舞蹈…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
おくりいたしました!	已為大家送上了。	↓
ごゆっくりとお樂いみください!	請細心欣賞！	↑
Time Over	—	↓

莎兒：「本日的司儀是莎兒，嘉莉絲與…」
大神：「大神 一郎。」
莎兒：「那麼…本日的舞蹈是…」
大神：「『les Chattes Nories』傳統的肯肯舞。」
莎兒：「那麼…請！」
介紹過後，大神與莎兒回到後舞台。經莎兒過往的指導，大神與莎兒配合得天衣無縫，令人滿意。
莎兒舒了一口氣：「下…辛苦了。終於完結呢。」「另外。大神，剛才你非常出色啊！
大神：「多得莎兒跟我練習。」
莎兒：「算什麼啊！即使不練習，不是也駕輕就熟嗎！」「知道美露不來時，我還想哭…大神為我而來，我好開心！這樣愉快還是第一次！是呢，這次…可能也要感謝美露呢。」
大神：「莎兒，太誇獎了。」
莎兒：「唔…才不是誇獎啊！這麼開心的。」
大神：「其實我也是啊。」
莎兒：「真的！那，大神。下次再來一起吧？打掃好嗎？賣店好嗎？」「下次前要好好考慮啊！那我還要往商店工作，失陪了。」



▶ 地點：賣店
時間：10:55 前

走進賣店，艾莉絲剛好進來尋求大神。
艾莉絲：「哥哥！找到你了！我找你好啊！」「嗯，艾莉絲，好想見哥哥。」
莎兒：「單獨來到『les Chattes Nories』，年紀少少，好了不起呢。」
艾莉絲：「艾莉絲不是小孩子！單單跟哥哥會面，即使一個人也好簡單。」
莎兒：「呀呀。對不起喲。是呢，當陪罪，送妳一套照片。」
艾莉絲：「一套照片！陳列在那裡那個？真的給我嗎？」
莎兒：「嗯，是啊。因為，艾莉絲好可愛。」
艾莉絲：「哥哥…可以要嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
よかったね,アイリス。	真好呢，艾莉絲。	↑
できたら自分で買ってほしいな。	盡可能想你自己買呢。	↓
Time Over	–	–

大神：「艾莉絲，要道謝啊。」
艾莉絲：「嗯！莎兒姐姐，謝謝！」
莎兒：「不用客氣啊。你喜歡就好了。」
艾莉絲：「呢呢，哥哥。哥哥也在這裡收票呢。」「一定是啊！跟那制服合襯的只有哥哥！」「呀，哥哥，艾莉絲要走了。拜拜！」
艾莉絲離去，莎兒重新接待大神。
莎兒：「那重新…歡迎光臨。要買照片嗎？」
大神：

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片
シーと話をする。	與莎兒談話
立ち去る。	離去

▶ 如選與莎兒談話：
莎兒：「說上來，大神。歡迎會的糖果，還有餘下呢。」「本想讓各位吃而努力弄嘛…」「是啊，今天的糖果，我充滿信心啊。」「糖果…要怎麼辦呢，丟掉又十分可惜…」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒
(中途消失)……一人で食べたら?	……自己吃吧？	↓
(中途出現)二人で食ようか。	一起吃吧？	–
(中途消失)お客さんに買ってあげたら?	賣給客人好嗎？	↓
俺がもらっていいかい?	我可以要一點嗎？	↑
Time Over	–	–

莎兒：「大神，你隨便拿一點吧。餘下的…就與美露一起吃吧。」「係，大神，要用心工作啊。」

▶ 地點：大堂(ロビー)
時間：11:10 起

大神收到莎兒的通訊，便往大堂去。
莎兒：「呀，大神。你來了。」
美露也來到：「怎麼了，莎兒？緊急聯絡我。」
莎兒：「美露也來了。那麼，往賭場去吧？」「洛庇莉亞教曉我如何往巴黎郊外的賭場啊。」「一次就好了，我想往那裡去。呢，走吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露	後期影響
わかった,つきあうよ。	知道，我奉陪。	↑	↑	進入莎兒與美露的迷你遊戲。
今日は遠慮しておくよ。	今天就免了。	–	–	離去。

▶ 如選奉陪莎兒：
莎兒：「美露也會來吧。」
美露：「…知道了。工作也完結，今天就輕鬆一下吧。」
三個人走到巴黎外的賭場，
莎兒：「這裡有Black Jack和Poker。」
美露：「我決定玩Black Jack，而莎兒則會玩Poker。大神要玩那款？」
大神：(無影響，只是先後問題，玩完一款後，玩家可以決定再玩另外一款，或是回到劇場去)

選擇	中譯
ポーカーで遊ぶ。	Poker
ブラックジャックで遊ぶ。	Black Jack

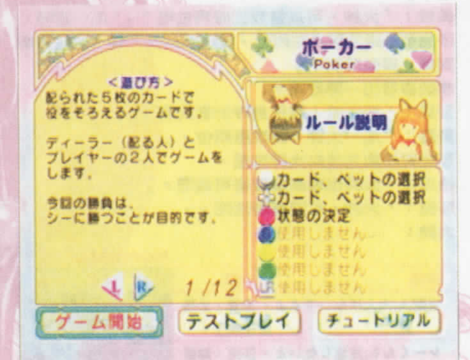
▶ 完成其中一款遊戲後的選項，：

選擇	中譯
XXをする。	玩另外一款遊戲。
シャノワールに歸る。	回到劇場

兩款迷你遊戲簡

條件	莎兒	美露
完成Poker 遊戲	↑↑	–
完成Black Jack 遊戲	–	↑↑

迷你遊戲：Poker



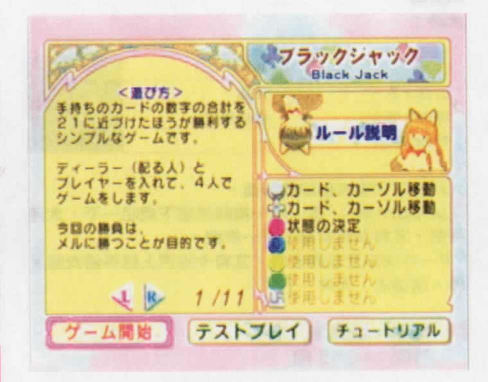
玩法：
美式Show Hand，玩法與一般的不同。一開始，玩家與莎兒各有值100的籌碼。以10局為限，如指定局中未定贏得對方手上所有籌碼，則以數目多寡定奪，多者為勝。
1.首先，雙方均會獲得五張牌，但雙方不會看見對方的牌。
2.如果由玩家作主導，玩家可決定要下的注碼，但如果由對方主導，玩家則只能選擇服從(起首時並不能棄局)，又或者可以加注。
3.下注或服從後，雙方均有換牌的權利，可決定不換，亦可以決定換掉所有牌，隨玩家喜歡。
4.換牌後，再決定加注，服從，又或者棄局。



▶ 遊戲內指令

指令	注釋
レイズ	下注或加注，每次以15為上限
コール	服從，俗稱「去牌」
ドロップ	棄局

迷你遊戲：Black Jack



玩法：
傳統的21點，玩法如我們熟悉的無異。由電腦做莊，莎兒和美露作對手，以10局為限，在指定局後以分數最多的為勝方。遊戲主要目的乃勝過美露。
1.開始前，先選一張牌，決定角色先後次序，以較大的為先。
2.除電腦外，我方每位有500籌碼，每局之前，玩家要決定每局賭多少，最多每局100。
3.之後玩法有如21點，請參考以下的指令遊玩。
4.如跟莊家打和，籌碼會原銀奉還，不會有俗稱「莊家食夾棍」的事件。

▶ 遊戲內的指令

指令	注釋
スプリット	取得兩張相同點數的牌時出現。可以將牌分成兩門。
ダブル	將注碼加倍，賭在要多的一張牌上。留意加倍後不能再加牌。
ヒット	加牌。
スタンド	不再要牌。
サレンダー	棄局，投降輸一半。

與莎兒和美露玩樂過後，便一起回到劇場，各自歸去。但十分奇怪，大神望望手錶，竟然只是過了短短10分鐘，還真靈異…大神快步離去。



美露

詳見：詳見莎兒一表的大神家事件

▶ 地點：秘書室
時間：10:55 前

大神往秘書室探訪美露，美露有點兒不對勁。
大神：

選擇	中譯
メルと話をする。	與美露對話。
自分の評判を聞く。	打聽自己的聲譽。
立ち去す。	離去。

▶ 如選與美露對話：
美露：「我…沒有煩惱啊…拿破崙睡在我膝蓋上，我動不了。」「睡得這樣甜，弄醒它太可憐了…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
ナポレオンを起こす。	弄醒拿破崙。	↑
ナポレオンをヒザの上にのせる。	讓拿破崙睡在自己膝上。	—
かわりにメルのヒザの上に座る。	換自己坐在美露膝上。	↓↓
Time Over	—	↑↑

大神打算為美露喚醒拿破崙，誰知拿破崙醒來，就往大神手上抓去，大神手背盡是鮮血。
美露急忙為大神止血，提著大神的手：「嗯，沒有事了。今天，請不要沾到水。」
美露捉著大神的手良久，令大神感到尷尬。
大神：「美露，可以了嗎？」
美露：「對不起…拿破崙，這樣子就好了。我無事要忙。呢，拿破崙…緩緩休息吧。」
「那，大神。請令帝國華擊團與巴里華擊團和睦共處。慢走。」

▶ 地點：秘書室
時間：11:00 起

▶ 美露連鎖事件二



大神往秘書室去，卻不見美露。
「呀…是大神嗎？對不起…我在這裡。」大神望向桌子下，美露又在尋找東西。
「係，今次…莎兒託我找尋一些東西…秘密秘密的，就像是小孩子一樣…」「與相片有關…單眼以及會『閪』下的…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
カメラかな。	是照相機？	↑
ナイフかな。	是刀子？	—
俺のことかな。	是我？	↓
Time Over	—	—

美露：「是呢，照相機…亦與相片有關呢。應該放在內裡的。」
「那，我將相機交給莎兒去了。」
不一會後，美露回來。
美露：「莎兒她，好像想製作自己的相片呢。」
大神：「是嗎。那我走了。」

▶ 地點：大堂
詳見莎兒的大堂事件。

格嵐

▶ 地點：大神家
詳見：詳見莎兒一表的大神家事件

▶ 地點：主管室(支配人室)

苦無良方，大神只好向格嵐請教。
主管室內，
格嵐：「…你在煩惱？看你與帝都的花組們見面，倒像很開心呢。」「無所謂吧。男與女…無任何事可謂更怪啊。」「怎樣？在帝都…有很多往事吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
戦ってばかりでしたよ。	只有戰鬥啊。	↓
はい,いろいろとありました……	係，有很多回憶。	↑
……ご想像におまかせします。	任由你想像。	—
Time Over	—	—

格嵐：「…詳細事情，留待一邊喝酒時談吧。」「那，我還要整理文件，容我到此為止。大神，快令帝國華擊團及巴里華擊團和好啊。」

▶ 地點：劇場酒吧
時間：11:00 起

▶ 格嵐連鎖事件三





劇場的酒吧內，大神再三遇上格嵐。她再邀大神舉杯痛飲。兩人坐在水吧旁，格嵐提起酒杯。
格嵐：「呢，大神…男人…為何會留低女人離去呢。」
「可能飲酒關係…我回憶起一些往事。」「這番說話，如果不喝醉可說不出口。大神也喝吧。」
「大神，今天呢，是我愛夫去世的日子啊…」



聆聽著格嵐的往事，大神不斷喝酒，朦朦朧朧下失去了知覺。
「你醒來了，大神。你很累吧，那樣醉倒的。」
大神張開眼睛，自己已由格嵐照料，躺在梳化格嵐雙膝上，由格嵐扶持著自己上半身。
格嵐：「嘻嘻，不要緊啊。一會吧…讓我維持這樣子…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
やっぱり,そういうわけには……	可是，這樣子…	—
わかりました……	知道…	↑↑
俺の方こそ,お願いします。	我才是。	↑
Time Over	—	—

格嵐：「你還是那樣子呢。我就是喜歡你那點。」「在你睡在我膝上時…我想你聽聽我的話…」「大神…我呢，能與那人結婚…我好幸福。」「雖然不是受祝福的婚姻…但只要與那人一起，我已滿足…可是…即使相愛，也有分別的時候…沒有永遠的，我當時知道了。」
「大神，你與那人是兩個類型，可是總覺得你們好相似…」「那帶有煩惱的笑容，不經意的舉動…你可以成為好男人。縱使你不能超越天國的他。一定，我認為你可以成為世界上第二位紳士。」
話畢，大神開始酒醒，格嵐也不阻大神工作：「大神，你還有事要辦吧。去吧。」

僧

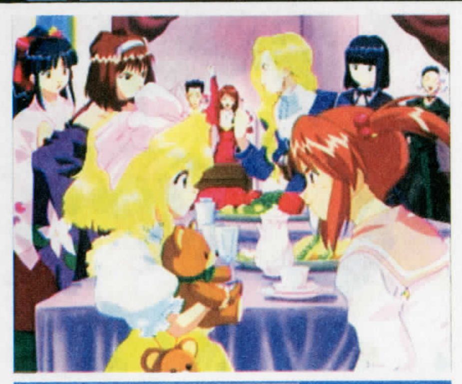
▶ 地點：機庫(格納庫)

初次戰敗，各機光武F受創嚴重，大神順道往機庫觀察情況。
機庫內，
僧：「哦，隊長。光武F的修理，終於完成了。」「嘿，但離隊長們乘上機體，作些微調查之前，也不完算是完全啦。」
大神：「對不起，我們幫不了忙。」
僧：「呆子，不要發呆了。雖然那些孩子們不會跟你說…但她們可沒想到要你救助。她們只想救你…」「對那班那孩子們，你還有一件事可以做吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
特訓ですか?	是特訓？	—
信頼することですか?	信賴她們？	↑↑
愛することですか?	愛她們？	↑
Time Over	—	↑

僧：「讓我教你吧。無錯，是信賴。現在，她們還未從那次失敗中振作。信賴她們吧…那些孩子們的力量。」
「知道嗎？隊長。嘿，不過也不是憑說話可以明白啦。」
「不用感謝，引導迷途的青年是我們大人的工作。」「有煩惱再找我吧。我任何時候都會鼓勵你。」











迫水 典通

▶ 時間：10:55 前

大神往日本大使館去，打算跟迫水大使商量。
大使館內，
迫水：「哦，大神。來得正好呢。」「現在，我想去『les Chattes Nories』……可是，這…那…」「帝國華擊團各位女仕在劇場吧？是緊要事，可以告訴我嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
みんな,ケンカ中なんですよ。	各位正在吵架。	↓
もしかして任務中ですか?	難道有任務？	—
もう店にはいませんが	已不在了。	↑
Time Over	—	—

迫水：「到目前為止，我只在相片見過她們，好想看看她們真人呢。」
大神：「抱歉，各位吵了架，已不在了。」
迫水：「從帝都遠道而來，還以為她們會表演…無辦法，只好回家。我之前還引頸以待…」「對不起，可以離席嗎？我還有工作。」

艾朗警官

▶ 地點：警署

警署前，大神遇上艾朗警官。
艾朗：「哦，大神。有什麼事嗎？你好像很苦惱的？」「最近，都被巴里華擊團一組人搶去功勞呀…我很懷疑巴黎市警是否幫助到巴黎的市民…或許，我認為巴黎市警也該整理武器，與怪人戰鬥。」「我們巴黎市警一定要保護市民…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
市民避難も大切な仕事です。	疏導市民也是重要的工作。	↑
巴里華撃團に任せましょう。	交給巴里華擊團辦吧。	—
勝算はあるんですか?	有勝算嗎？	—
Time Over	—	—

大神：「警官，疏導市民也是重要的工作。由於巴黎市民信賴警署才會服從警署。要不然就會墜入大恐慌。」
艾朗：「是嗎…忘了事情的重要真相了。」
這時，艾朗被上司傳召。
艾朗：「…又訓話嗎。因為凱旋門一事還未解決…對不起，大神…失陪了。」

七、賞識

註：如於自由時間中未從艾莉卡手上取得跳舞大會的入場卷，加山會出現在大神家，送大神入場卷，邀請他到場參觀。

一晚搜索，大神還是毫無頭緒，讓各位和好。於是，只好再在第二天早上，召集各位，希望各位冰釋前嫌。
在昨天舉行歡迎會的化粧間內，看大神份上，各位也有出席。
艾莉卡：「怎麼了？這樣早請我們來『les Chattes Nories』的？」
堇：「睡眠不足是皮膚的大敵啊。請饒了我吧。」
大神摸摸褲袋子，拿出昨晚得到的各款入場劵，邀請各位到場參加比賽，透過爭勝互相賞識，體諒對方。
大神：
註：每個選擇只限於第二段自由時間當中，取得該入場劵後才會出現。

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
ダンスコンテストだな。	舞蹈比賽。	↑	—	—	—	↑
大食いコンテストだな。	競食比賽。	—	—	↑	—	—
水着コンテストだな。	泳衣比賽。	—	—	—	↑↑	—
Time Over	—	—	—	—	—	—

多個提議，各位意見亦帶不合，唯有艾莉卡提議舞蹈比賽一項，才有一致共識。
洛庇莉亞：「如是泳衣大賽，我樂意參加。」
花火與櫻：「盡…盡可能不想穿泳衣展現人前…」
歌莉歌：「那競食大賽如何？」
姬絲莉：「我反對，食物是用以享用及感謝的。」
艾莉絲：「那不如舞蹈大賽吧？」
堇：「舞蹈大賽，也不致不願參加。但與巴里華擊團的人同一隊就免了。」
姬絲莉：「當然了！我出場亦只為與這班傢伙們決一高下。」
櫻：「事，事情發展有點差異啊…怎麼辦，大神？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
よし,ダンスで勝負だ!!	好，以舞蹈決勝負！	↑
いいかげんにしないか!	給我檢點些！	—
俺も負けないぞ!!	我也不會輸！	↓
Time Over	—	—

堇與姬絲莉；艾莉絲和歌莉歌，兩對人又再開始對峙，其他成員如洛庇莉亞和艾莉卡也只懂火上加油，形勢一面倒，大神只好容許新舊組員一決勝負。
姬絲莉：「堇，妳做好心理準備！」
堇：「一級明星的實力…讓妳瞧瞧看。」
姬絲莉：「真正的肯肯舞，用妳雙眼好好見証吧。」
歌莉歌：「我絕對不會輸呢！」
艾莉絲：「艾莉絲也絕對不會輸！！」
艾莉卡：「來，各位！快往會場去，努力吧！」
同時，在巴黎漆界的一角，魷魚怪人「華馬」又與眾怪人商量，商討下一步進襲巴黎的大計。
華馬：「來，出來啊…服從我的下僕們。」
怪人們因聲而出，以雷奧為首：「我，及雷奧以下…常在『華馬』大人身邊。」
蝎子娜迪兒：「召喚到我迪娜兒…公爵大人…今天要幹什麼？」
小兔：「小兔也想聽兔！『華馬』大人，快告訴我兔！」
夜鴉：「偉大的『華馬』大人啊。我，請賜予最適合我夜鴉的第二幕光輝。」
蛇怪比頓：「嗯…『華馬』大人，要幹什麼？請命令比頓。」
華馬揮手發施號令：「哈哈哈…時候到了。小兔啊，比頓啊…我給予你們使命。」「攻擊目標是艾菲爾鐵塔(即巴黎鐵塔)！盡情破壞吧！」

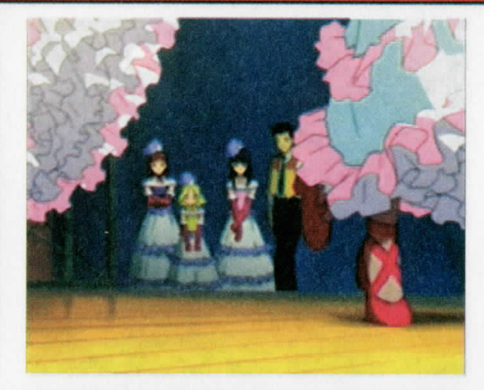
華馬引吭狂笑，像整個巴黎盡在他控制之下。不過，他萬料不到從東京來的光芒會擾亂他計劃，令他後悔當日一役放過巴黎華擊團，鑄成大錯。
回到舞蹈大會上，帝擊與巴黎華擊團已換上肯肯舞的伝統裝束。露肩裝、絨毛加上長裙，每位都顯得明艷照人。還有每位隊員的不同襯衣，既見團體性，也見每個人的特色。
後舞台內，各位經已準備就緒。
艾莉卡：「那，去吧。大神，請為我們加油呢。」
姬絲莉：「暴發戶女…真正的肯肯舞，瞪大雙眼細看吧！」
歌莉歌：「即使道歉，也不會原諒你呢！」
艾莉絲裝出鬼臉：「嘿！！艾莉絲絕對不會輸！！」
堇：「嘿…巴里華擊團的實力…我且期待著。」
主持介紹過後，巴黎華擊團各位踏上舞台，為大家獻上法國傳統的肯肯舞。表演中，各位的舞步絲微偏差，不過在花組各位眼中，巴黎華擊團卻欠缺了一樣重要的東西。
表演中，
櫻首次看到肯肯舞，十分雀躍：「這就是真正的肯肯舞！」
大神詢問各位：「怎樣啊？巴黎華擊團的舞蹈？」
艾莉絲：「雖然很帥…」































堇：「欠缺合作性呢。」

聽到堇的意見，大神也明白事件重心。畢竟，上一次與「華馬」一戰，大致亦因為巴黎華擊團忽略團體合作以致。

此時音樂也完結，表演完畢，姬絲莉馬上回後舞台向堇耀武揚威。

姬絲莉：「怎樣？我們的肯肯舞…驚訝得說不了話吧？」

堇：「那囂張的嘴巴…可否請欣賞我們的表演後再鳴聲？」「要去了…帝國華擊團的舞蹈…開始！」

艾莉絲：「呀！艾莉絲會努力呢！」

櫻：「大神，會盡力跳的，請細心欣賞呢。」

帝擊三位亦不讓巴黎各位專美，馬上出場表演肯肯舞，技驚四座，舞姿雖然及不上巴黎華擊團，但論合作性，巴黎華擊團各位可謂遙不可及，勝負高下立見。

各位讚嘆不已，

艾莉卡：「嘩，厲害！不愧是前輩們，好出色的舞蹈！」

花火：「呼吸一致…迷倒我呢…嘻。」

洛庇莉亞：「嘿…果然不是蓋的…」

姬絲莉：「…不想認同，但一言以蔽之，可謂出類拔萃…」

歌莉歌：「艾莉絲那孩子…好可愛呀…」

姬絲莉：「但我不明白…舞藝的技術，與我們所強差無幾…有一點決定性地相異…要武斷地指出，是全體的動態嗎…」

帝擊各位表演途中，艾莉卡突然神色一變：「大神，不得了！艾莉絲的高跟鞋！」

大神觀察艾莉絲，果然，眼見高跟鞋的跟子快要破裂。說時遲，那時快，來不及補救，艾莉絲的鞋跟子已應聲斷開，形勢刻不容緩。

姬絲莉：「什，什麼！」

櫻當機立斷，隨機應變，道艾莉絲移到後方，而櫻和堇則上前形成一道暫時的牆壁，好讓艾莉絲可以回上新的鞋子。

櫻：「堇，小心不要讓客人看到地，製造一道牆壁吧。」

堇：「知道啊！艾莉絲，趁現在！」

由於櫻和堇協助，艾莉絲成功換上鞋，前列的觀眾們也沒有察覺，表演空前成功。

看到如此的合作精神，巴黎華擊團各位都驚為天人。

歌莉歌：「兩，兩個人製作牆壁。 讓艾莉絲伺機換上鞋子！」

洛庇莉亞：「原來如此…那樣做，從客席上也不會看到。」

姬絲莉：「出色…我們完全失敗。」

各位也終於明白到合作的重要性，大神的心機沒有白費。欣慰中，轉眼間，已到達頒獎之時。兩組人雖然已經心裡有數，但艾莉卡還是十分緊張。

艾莉卡：「優勝後，要說什麼好？呢，歌莉歌？要怎樣？」

歌莉歌：「艾莉卡，優勝後再說吧…呀，前奏音樂完了。」

艾莉卡：「那，優勝隊伍是？」

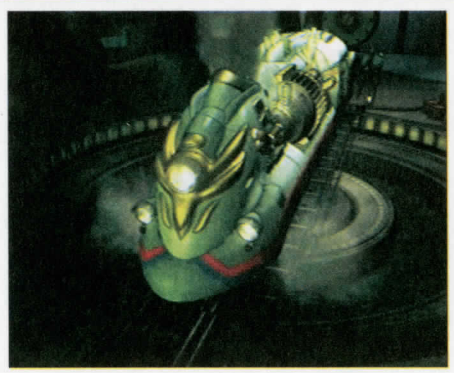


八、巴黎鐵塔的困獸鬥

「當然是小兔大人兔！」「卡嚓，卡嚓」伴著剪刀的聲音，小兔怪人與蛇怪比頓出現，立造成大混亂，觀客紛相走避。
小兔：「你們太擾人兔！小兔的眼還是紅色之時，也不讓人類們為所欲為！」
比頓：「來，讓我收拾你們！」
「站著，我們作你對手！」櫻揚聲喝止怪人。看到怪人們作惡，三位久違作戰的帝擊成員趕忙疏散人群，情況得以控制。
櫻：「這裡交給我們！大神，快乘上光武。」
艾莉絲：「是啊，哥哥！我們會保護大會的客人！」
堇：「中尉，快去！不能情況擴大！」
由櫻們協助拖延時間，各位透過秘密通道，瞬間換上戰鬥服，回到「les Chattes Nories」的作戰指令室。
格嵐：「怪人們終於開始行動。」
美露：「櫻們有訊號。」
莎兒傳來口訊：「已經成功誘導市民，怪人們好像登上了艾菲爾鐵塔。」
洛庇莉亞：「嘿…蠢材總是喜歡高的地方。」
艾莉卡：「我也喜歡高的地方啊。」
大神：「……」
格嵐：「不要浪費時間。美露，莎兒，報告情況。」
莎兒：「測量顯示，比起上次戰鬥，怪人們的妖力增強了。」
美露：「假設兩位怪人同時攻擊，推測顯示凌駕了巴里華擊國體的全體防禦力。」
格嵐：「嘿，先要打倒一名怪人…來，大神，拜託你命令出擊。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
巴里華擊團,出擊！	巴里華擊團，出擊！	↑	↑	↑	—	—
帝國華擊團,出擊！	帝國華擊團，出擊！	先↑↑ 後↓	—	—	—	—
チームワークを忘れるなよ!	不要忘了合作精神！	↑	↑	↑	—	—
Time Over	—	—	—	—	—	—



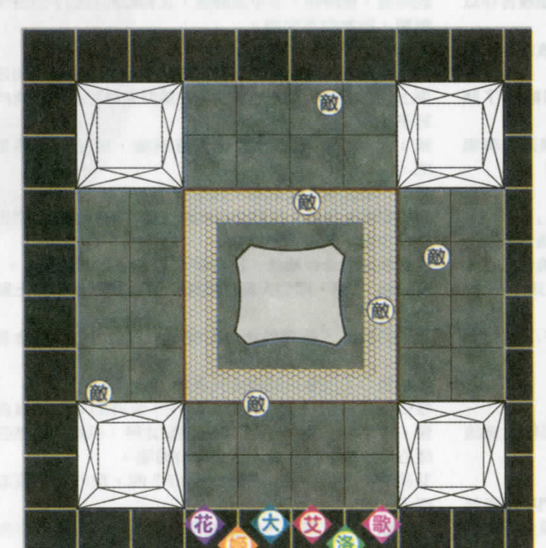
一聲令下，華擊團各位火速走到機庫，登上光武，乘上紫電號，往艾菲爾電塔出發。
路途中，在艾菲爾鐵塔的中層，小兔與比頓開始破壞鐵塔。
小兔不斷用大剪刀剪向塔的支柱，而比頓則對蒸氣兵們發施號令。
小兔：「這爛塔，完全破壞！」
比頓：「上吧，蒸氣獸。」
「到此為止！」
「巴里華擊團，駕到！」
由大神帶領，華擊團聳立在蒸氣獸對面的圍欄上，擋著蒸氣獸們的去路。
小兔：「嘿，喪家犬來了。」
姬絲莉：「嘿…愚蠢的傢伙。你認為我們永遠也不會進步嗎？」
比頓：「你們認為可以勝利？」
洛庇莉亞：「嘿嘿…你試試便知道。」
小兔：「嘿，上吧，Pawn！殺光他們！」
戰鬥隨即開始，巴里華擊團展開領悟團體精神後的第一場戰鬥。

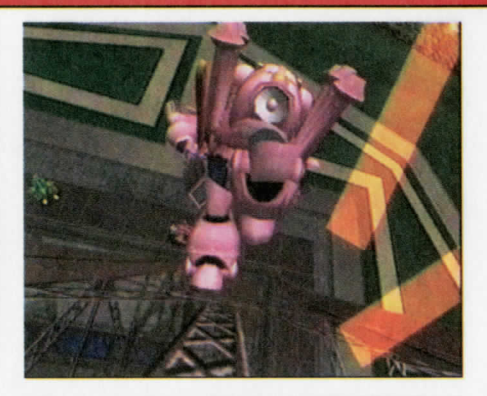
九、第一輪戰鬥

勝利條件：到達第三回合
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力

戰鬥重點

☆ 鐵塔上，所有蒸氣獸有一定能力，加上每個回合，四個角落的其中一部昇降機會定時運來一部蒸氣獸，所以戰鬥要速戰速決。
☆ 善用廣範圍的必殺技，同時攻擊多名敵人





第一輪戰鬥中事件

洛庇莉亞

出現條件：大神機與洛庇莉亞機相靠
大神：「洛庇莉亞，無事嗎？」
洛庇莉亞：「不會無事吧！這光武的力量，與敵機的性能相差太遠了！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
確かに,そうだな……	確實是……	—
チームワークでカバーだ!	用合作去補救！	↓
敵のメカを盗むんだ!	盜取敵人的機體吧！	↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「不足的就以合作補救吧！不過…盜用敵人的機體，可能會比較輕鬆呢。」
僧這時來電：「喂！比起我們的光武，你們較喜歡那邊嗎！」
大神慌忙答辯，再繼續戰鬥。

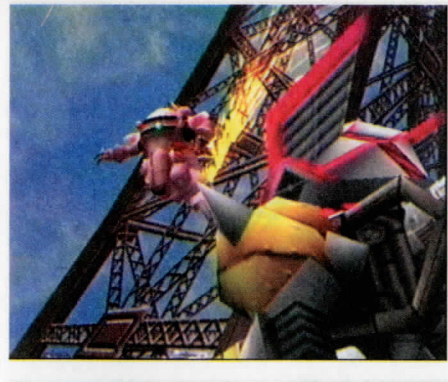
戰鬥完結

十、華擊團集合！帝國華擊團聖駕降臨！

一場惡鬥，雖然暫時性擊倒鐵塔上的蒸氣獸，電梯增援不斷，加上機體性能的差別，大神們開始感到力有不







逮。
小兔與比頓隔江觀火，看著巴黎華擊團苦戰，感到無比的快感。
「到此為止啊！」
是櫻的聲音，但大神真的不相信櫻們有能力幫助。
小兔：「是誰兔！」
比頓：「什，什麼！」
大神看著塔頂，櫻乘著光武沿著鐵塔的支架衝向中層，光武與支架磨擦，火花四濺。差不多要撞向地面之際，櫻急停一跳，再拔出寶劍揮向其中一架Pawn II，Pawn II 立時爆炸。櫻再向前衝向另一部Pawn II，又一陣爆風。光速到達圍槓上，又有兩名Pawn II成一直線，櫻立時向後退，使出必殺技！
櫻：「破邪劍聖，櫻花爛漫！」
直線上一道刀氣，兩名Pawn II毫無招架之力，消失在空氣中。
而艾莉絲亦駕著專用的黃色的光武，運用瞬間轉移走到大神身旁，亦運起必殺技。
艾莉絲：「Iris Grand Jenball！」
各位的傷馬上得以痊癒，巴里華擊團各人頓覺得精神百倍。
在塔的中央，堇亦駕著光武駕到，手上長槍一揮，擺起架式：「神崎風塵流，不死鳥之舞！」
以堇為中心，艾菲爾塔頓時一片火紅，所有蒸氣獸化為飛灰。
成功為大神解圍，櫻們也馬上趕往大神身邊保護大神。
「帝國華擊團，駕到！」
堇：「帝劇的明星，神崎 堇，亦在巴黎華麗地登場！」
艾莉絲：「哥哥，久等了？來遲了對不起！」
艾莉絲：「嘩！那是，東京各位的光武呢！」
櫻：「嗯，是啊，預料到事情會這樣發展，從日本運來的。」
堇高聲呼笑：「呵呵呵呵。以我神崎家的力量，算是一般吧。」
艾莉絲看到小兔，覺得非常可愛，手舞足蹈：「呀，那就是哥哥的敵人？兔子啊，兔子啊！」
小兔：「不要叫我兔子兔！將你們一網打盡！」
櫻：「大神，我們接收其中一名怪人。哪個會比較好？」
大神：

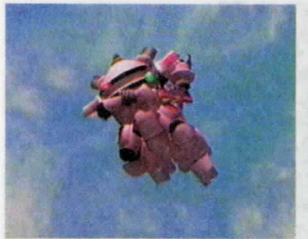
選擇	中譯	後期影響
シゾーの蒸氣獸を賴。	小兔的蒸氣獸。	作戰A
ビトンの蒸氣獸を賴。	比頓的蒸氣獸。	作戰B

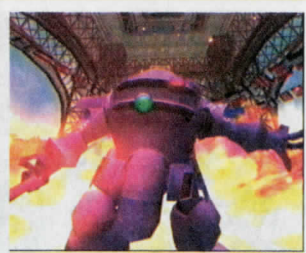
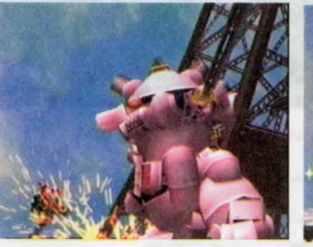
大神為櫻們選定一名蒸氣獸。
櫻令命：「知道！各位，去了！」
艾莉絲：「作戰之前…」
堇：「中尉，拜託你習慣的那個。你明白吧？」
大神：(無影響)

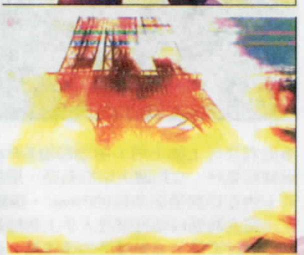
Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
帝國華擊團,出擊！	帝國華擊團，出擊！	↑	↑	–	–	↑
勝利のポーズ,決め!	勝利的姿勢，決定！	–	–	↑	↑	–
Time Over	–	–	–	–	–	–

大神領導下，帝國華擊團威風凜凜，羨殺巴里華擊團各位。



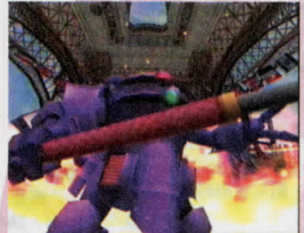



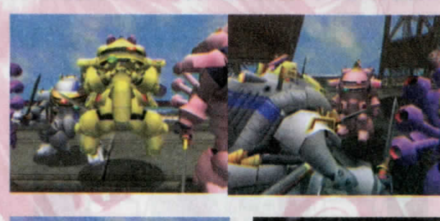
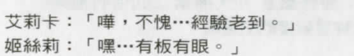








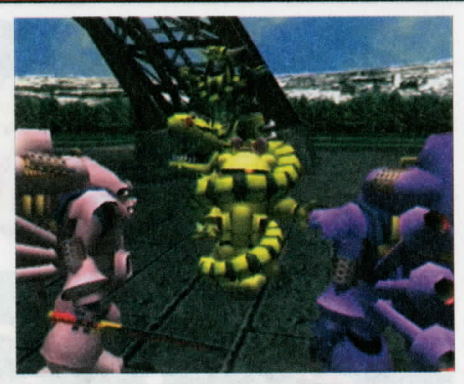


艾莉卡：「嘩，不愧…經驗老到。」
姬絲莉：「嘿…有板有眼。」
花火：「好出色…嘻。」
大神指揮下，怪人亦欣然應戰，與帝擊各位在下一層展開激戰。而另一名怪人，則提起控制器，打算引爆艾菲爾鐵塔。
洛庇莉亞：「誰會讓你得呈，蠢材！」









洛庇莉亞馬上衝上前，中途卻遭到Pawn們掃射狙擊，姬絲莉見狀，立刻趕上洛庇莉亞，用盾為她擋格，而艾莉卡也在期間掃射阻撓的Pawn，掩護洛庇莉亞。合作下，洛庇莉亞成功打飛怪人手上的控制器。此時！花火亦已做好準備，瞄準淩空的遙控器。但在此時，她背後卻有Pawn趁機偷襲，幸得歌莉歌保護，花火才能集中精神，成功擊毀遙控器，制止爆炸。
事隔三日，巴里華擊團學會了什麼是合作精神，大神也不得不為之讚服，啞口無言。
洛庇莉亞：「隊長，不要發呆！快命令！」
大神：「好，馬上擊毀蒸氣獸。」

第二輪作戰

作戰 A
勝利條件：擊倒小兔機
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力

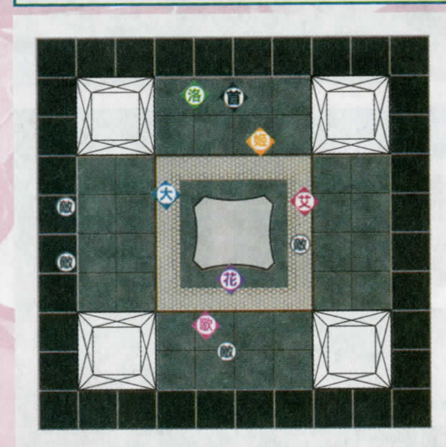
戰鬥重點

☆小兔機擁有特殊能力，必須繞往該機後方才能予其傷害
☆加上每個回合，四個角落的其中一部昇降機會定時運來一部蒸氣獸，所以戰鬥要速戰速決。
☆戰鬥起首，每部嘍囉機均只有1點HP ，玩家不妨先動用一些廣範圍攻擊的機體(如歌莉歌或艾莉卡)，利用一個行動力攻擊， 消滅他們，除後顧之憂。

作戰 B
勝利條件：擊倒比頓機
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力

戰鬥重點

☆比頓機擁有特殊能力，被他的必殺攻擊中後，機体會喪失半行動力，最好先用擋格指令誘導他使出必殺攻擊，減卻傷害。如不幸身中必殺技，則可以用回復指令治療。
☆加上每個回合，四個角落的其中一部昇降機會定時運來一部蒸氣獸，所以戰鬥要速戰速決。
☆戰鬥起首，每部嘍囉機均只有1點HP ，玩家不妨先動用一些廣範圍攻擊的機體(如歌莉歌或艾莉卡)，利用一個行動力攻擊， 消滅他們，除後顧之憂。



第二輪戰鬥事件

大神

出現條件：作戰Ａ，小兔行動時
小兔：「哈哈，你們敵不過我。從正面，你們傷不到我。」
洛庇莉亞：「那從後面就可以吧，自己暴露弱點，正蠢材。」
大神開始帶領各位繞到小兔背部攻擊。

帝國華擊團

出現條件：作戰Ａ，大神第二回合行動時

作戰中，大神受到櫻　們的通訊。
在底層，
艾莉絲：「好痛！艾莉絲，撞到頭了！」
菫：「嘿…有兩下子呢！」
大神：「各位，你們那邊沒有問題嗎？」
櫻：「苦戰中！大神，要怎麼戰鬥才好？請命令！」
大神：(無影響)

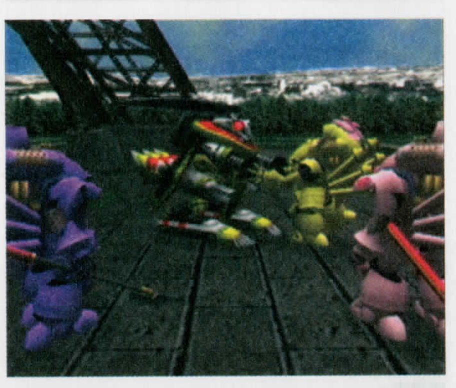
Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌
地面からの攻擊に注意しろ!	注意從地面來的攻擊！	–	↑	–
空中からの攻擊に注意しろ!	注意從空中來的攻擊！	↓	–	–
「山」作戰を開始する!	開始山作戰！	–	–	↑
Time Over	–	–	–	–

櫻：「知道！」
艾莉絲：「哥哥，之後就交給艾莉絲們！」
菫：「中尉，請仔細欣賞，帝國華擊團的戰鬥方式。那，去吧！」

出現條件：作戰Ａ，大神第三回合行動時
作戰中，大神再受到櫻們的通訊。
在底層，
比頓：「可惡…這樣如何！」
大神看看塔底，艾莉絲正被比頓機的大蛇纏著，動彈不得，形勢十分危急。
菫：「呀！艾莉絲被捉了！」
但艾莉絲卻像演劇一般：「呀，好痛！哥哥救我！」
比頓：「這傢伙表情若無其事的，是怪物嗎！」
艾莉絲：「哈哈！這邊有邊開心，你不用在意。」
艾莉絲只是在偽裝，讓大神注意。
櫻：「開，開心…不要玩了！對不起，大神…」
看見櫻她們完全沒有問題，大神於是再集中精神戰鬥。

出現條件：於作戰Ｂ，大神第二回合行動時
作戰中，大神受到櫻們的通訊。
在底層，
艾莉絲：「好痛！艾莉絲，撞到屁股了！」
菫：「嘿…有兩下子呢！」
大神：「各位，你們那邊沒有問題嗎？」
櫻：「苦戰中！大神，要怎麼戰鬥才好？請命令！」



大神：(無影響)

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌	洛庇莉亞
ジャンプに氣をつけろ!	小心他跳躍！	↑	–	–
弱いから安心だよ。	他很弱，可以放心。	–	–	↑
「火」作戰を開始する!	開始火作戰！	–	↑	–
Time Over	–	–	–	–

櫻：「知道！」
艾莉絲：「哥哥，之後就交給艾莉絲們！」
菫：「中尉，請仔細欣賞，帝國華擊團的戰鬥方式。那，去吧！」

出現條件：於作戰Ｂ ，第三回合大神行動時

作戰中，大神再受到櫻們的通訊。
在底層，
櫻：「大神！不得了…艾莉絲她！」
大神看看塔底，看到艾莉絲找著小兔蒸氣獸雙手，跳蹦蹦的，像是玩耍一般。
艾莉絲非常愉快：「哈哈哈！兔子啊，好開心！」
被戲弄，小兔非常憤怒：「一點也不愉快！快放手！」
菫：「嗯…艾莉絲她回到法國，十分之開心呢。」
櫻：「菫，菫…妳感概什麼？艾莉絲也不要再玩！」

姬絲莉

出現條件：作戰Ａ，姬絲莉攻擊小兔時

小兔：「竟然傷害我這小兔大人。區區貴族，真是囂張！」
姬絲莉：「想挑釁嗎？不懂從失敗中學習…始終是兔子。」
小兔：「什麼兔？」
姬絲莉：「想用不經細想的話擾亂我只會白費心機，回家再學習吧。」
小兔：「你這傢伙，剪你成兩半。」

出現條件：大神機與姬絲莉機互靠

姬絲莉：「東京的花組…只不過是三人，為什會那麼強。以那力量，如果集齊八人，叫人畏懼…隊長怎樣



看？我們並及不上帝國華擊團嗎…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
巴里華擊團もなかなかだよ。	巴里華擊團也很了得啊。	↑
完全に負けてるね。	完全及不上呢。	↓
Time Over	–	–

姬絲莉：「雖然我明白，但還是不甘心…嗯，巴里華擊團會逐漸變強！總有一天會超越帝國華擊團！」

歌莉歌

出現條件：歌莉歌機與洛庇莉亞機相靠

歌莉歌：「洛庇莉亞，讓我可以靈活攻擊，支援我啊！」
洛庇莉亞：「真吵耳的小孩。不用妳說我也知道！」
歌莉歌：「下？妳知道？」「那麼就好了，洛庇莉亞。」

出現條件：歌莉歌攻擊比頓機

比頓：「來，回到媽媽的身邊吧。」
歌莉歌：「我經已有一班好戰友，不會再向你撒嬌！」
比頓：「嘿，是嗎。那全殺掉你們！」

出現條件：歌莉歌與花火機相靠

歌莉歌：「打，Pawn 們！不讓你們接近花火！」
花火：「歌莉歌…伙伴真好。我可以安心戰鬥。」
歌莉歌：「好，好害羞，不過我好開心！多謝，花火！」
花火：「不要客氣。」

花火

出現條件：大神機與花火機相靠

花火：「各位的動作比以前明快多了。總覺得，我也能比以前更安心地戰鬥…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
チームワークの力だよ。	是合作的力量。	↑
たぶん,氣のせいだよ。	大概是錯覺。	↓
整備班のおかげだよ。	全賴維修班啊。	–
Time Over	–	–

花火：「櫻教我們合作的道理，加上維修班及各位悉心幫助，我一定悉心學習。還有，絕能不輸。」

戰鬥完結





十一、友誼永載

集兩隊華擊團之力，大神們終擊退小兔與比頓。兩機同時發出故障，冒出黑煙。
小兔：「難得重生，不會這樣吧兔！」
比頓：「我不服！」
悲鳴中，兩部蒸氣獸發出爆炸，再度消失人間。而戰鬥中，兩隊人也開始互相賞識，可謂因禍得福。
櫻：「有勞了，大神。」
艾莉絲：「艾莉絲，完全無事！」
歌莉歌：「哈哈厲害！艾莉絲，好努力呢！」
菫：「嘿，妳認為我們是誰？」
姬絲莉：「嘿，果然。舞蹈的方式與華擊的戰鬥，好出色。」
菫：「嘿嘿嘿，你們的戰鬥方式也很了得啊。」
洛庇莉亞：「呀，馬上就和好，真現實。」
花火：「嘻嘻…各位，要做習慣的那個嗎？」
櫻：「習慣的那個？嘻嘻…在巴黎也有什做嗎？」
大神：「那，1，2…」
櫻與各位：「勝利的姿勢…決定！」
在大神帶領下，新舊華擊團攜手合作，寫下歷史上珍貴的一頁。
翌日，各位冰釋前嫌，大神於是再舉行歡迎會，也帶來一個喜訊。
艾莉卡：「好消息？不要裝神秘的，快告訴我們啊。」
姬絲莉：「勞師動眾加集我們，是重要事吧？」
菫：「姬絲莉說得對。來，中尉，快說啊。」
歌莉歌：「呢，呢，是什麼？那藏在身後的？快告訴我啊，一郎！」
艾莉絲：「是啊，是啊！快告訴我們，一郎！」
櫻：「大神，不要欺負人，快告訴我們啊。」
大神提起身後一個以艾菲爾鐵塔為造型的金色獎杯：「嗯，這是劇場送來的優勝獎杯。」
眾人馬上圍著大神，櫻：「嘩，是當天的優勝獎杯？怎麼了？究竟？」
花火：「嗯，是哪一方優勝？畢竟是東京花組各位嗎？」
大神：「不，你們全員優勝，是帝國華擊團與巴里華擊團的雙冠軍！」
洛庇莉亞：「雙冠軍？好任性…不過，我不討厭呢。」
櫻：「不愧是巴里華擊團呢。恭喜妳，艾莉卡。」
艾莉卡：「不，好害羞。恭喜櫻們才是。」
歌莉歌：「但真正優勝的是東京各位啊。我好尊敬呢！」
艾莉絲：「嗯，沒有那回事啊。一定是歌莉歌們優勝啊！」
歌莉歌：「不是啊！我說艾莉絲們比較出色！」
姬絲莉：「喂喂，妳們又打算吵架嗎？」
歌莉歌：「嗯？我們是好朋友啊。呢，艾莉絲！」
艾莉卡：「嗯！艾莉卡也好喜歡歌莉歌啊！」
菫：「一時吵架，一時和好……真忙呢。我奉陪不了。」
各位同聲歡笑，兩組華擊團從此產生了珍貴的友誼。

從失敗之中，巴里華擊團從花組一班前輩中學會了合作精神的重要性，同心合力擊退兩名怪人，暫時解除巴黎



的危機。可是，面對日益強勁的蒸氣獸，就現在光武F的能力，仍然是決定性的致命傷。針對現存的問題，格嵐和大神決定的是加強特訓？還是增強機體的能力？一切還未有定案。怪人們也沒有意思等，下一場戰鬥…逐漸逼近。

次回預告

艾莉卡：「討厭，何時也下雨。又無家可歸了…這麼的我，還是不在比較…下一回櫻大戰3 第八話『不會飛的天使』，在愛的旗幟下…我不想回劇場…」





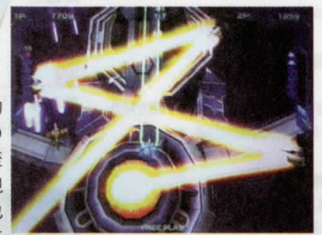


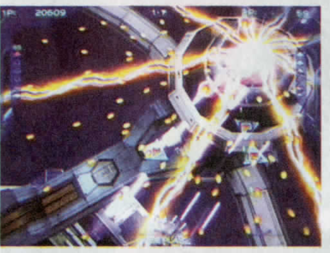
鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地

ZERO GUNNER 2

STG / 1P ~ 2P
製造商：彩京
推出日期：已推出（5月17日）
基板：NAOMI

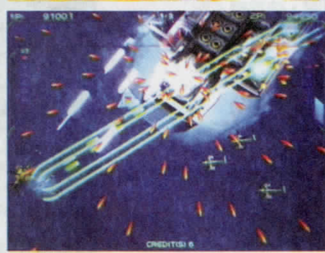
BOSS 有『機不變形誓不休』的彩京，每年出產的射擊作品從不超過兩款，而今年打頭陣的，是三年前的舊作《ZERO GUNNER》的續篇《ZERO GUNNER 2》，由MODEL 2躍升至Dreamcast的互換性基板NAOMI，表現何止幾何級地上昇，就連遊戲的內容也得到大幅度的強化，而且系統方面也來了一個徹頭徹尾的突破，而我們《GAMEPLAYERS X》非常榮幸可以在遊戲推出之前，率先體驗一下遊戲的始末，究竟遊戲有何特別？看過以下的介紹大家便自然會一清二楚！











STORY

在近未來，亞洲一所企業伊基姆集團(IGEMU GROOVE)發現了未知的能源，為人類帶來了多項龐大的生產技術。

然而，能源卻被壟斷，坐擁強大力量的伊基姆隨之進入了失控的狀態，更衍生了可以自由操縱氣候的氣象兵器「鬼」(ONI)，為支配世界而開始發動攻擊。

「鬼」以驚人的威力，向各國發動了大規模的氣象侵襲，人類歷史上從未有過的異象一時間盡現眼前。

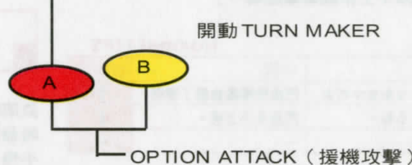
大國見事態嚴重於是大舉出動，企圖破壞「鬼」，可惜氣象兵器有厚厚的雲層，如一堵屏障般保護著，任何的攻擊也起不了作用，相反，由伊基姆開發的超兵器軍團卻利用了氣象，從容進入大國軍事的根據地，逐一擊破。

終於損失了近一半的人口，世界由巨大的企業來支配，倖免於難的人類決定使出反抗伊基姆的最後手段——ZERO GUNNER SYSTEM，將駕駛技術優秀的人腦，植入從伊基姆中奪來的無人駕駛直昇機上，希望可以兼備敵機同等的運動性及人類良好的判斷能力。

現在，駕駛者必須捨去自己的身體，將全世界的命運也押於一注，闖入伊基姆的根據地決一死戰。

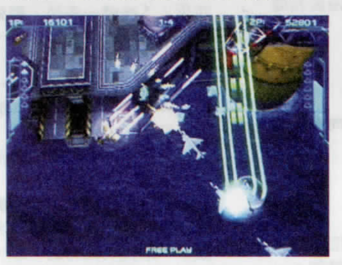
操作方法



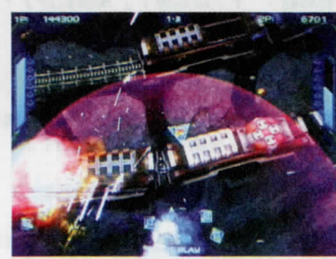


GAME SYSTEM

今次《ZERO GUNNER 2》的主題是「全方位捲軸」，究竟是甚麼意思呢？其實《ZERO GUNNER》基本是由一個縱向捲軸所構成的射擊作品，但卻加入了鎖定敵機為軸心來進行攻擊的LOCK ON SYSTEM，令到層面沒有局肯於一個捲軸上；至於今次《ZERO GUNNER 2》則開宗明義引入了全方位捲軸的定位，雖然仍離不開強制捲軸的份兒，不過敵機卻會由四方八面向你進攻，你要純熟地運用TURN MAKER來控制戰機所面向的方向，從而達至全方位的攻擊！



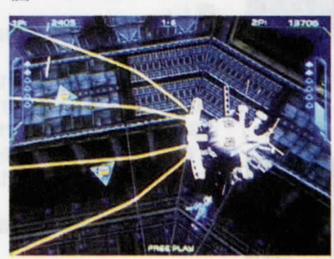
◆ 在《ZERO GUNNER 2》中，與敵機發生碰撞，並不會對自己的戰機構成任何影嚮，而且更反過來攻擊敵機，所以在未趕及改變射擊角度時，可以用上這一招來應付敵方的小戰機



◆ 另外，遊戲雖然沒有射擊遊戲中常見的BOMB(大彈)，但只要同伴被敵機擊落，同伴所產生的爆風也同樣可以抵消敵機的子彈，發揮同等的迴避效果

OPTION ATTACK

源自《STRIKER 1945 PLUS》的OPTION ATTACK，有別於BOMB的輔助攻擊，透過回收在版面上的ENERGY ITEM，增加在畫面兩邊的能源，儲滿一項可以增加一個使用量，可以同時間儲存六個。



◆ 停止使用主副武器，戰機就會自動回收在版面上的的ENERGY ITEM

TURN MAKER

取代LOCK ON的全新系統，由自己來控制戰機所攻擊的角度，只要按著B掣，戰機的前端會出現一個瞄準器，只要推動控桿就可以將MAKER作為軸心來改變方向，作出任何角度的攻擊，能夠更有效應付四方八面到來的敵人。



◆ 連續按B掣可以調節軸心（TURN MAKER）與機體之間的距離，令機體可以作出更細微的轉向

ITEM



POWER UP ITEM（P） 加強主副武器的火力，回收兩個攻擊力已經可以進入最強的狀態

ENERGY ITEM
增加大量的OPTION ATTACK能源，擊倒中BOSS級敵機後會自動出現





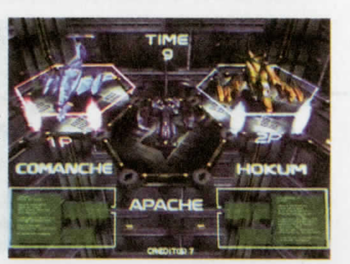


ENERGY ITEM
增加小量的OPTION ATTACK 能源，擊到普通敵機後會自動出現

◆ 用最快的時間解決敵機，除可以釋放出比平常還要多的ENERGY ITEM，加速增加OPTION ATTACK 的能源，更可以令到分數再進一步地提高

SELECT YOUR FIGHTER !

在遊戲中一共有三部戰機以供選擇，每部戰機除各有特性之外，OPTION ATTACK 的攻擊方法和威力也各有不同，而且儲存能源的速度也會有明顯的差距，所以要考慮清楚每一部戰機的優劣，才選擇適合自己的機體。



RAH-66 COMANCHE

SHOT TYPE：STANDARD
SPEED：★★★★☆
SHOT POWER：★★★☆☆

重視速度性的機體，配備了鐳射炮，能夠貫穿任何敵人，對付敵方的小戰機可以發揮最大的效果，OPTION ATTACK 是放置式的援機砲台，需要準確的部署，但攻擊力有限是OA 最大的致命傷。



AH-64A APACHE



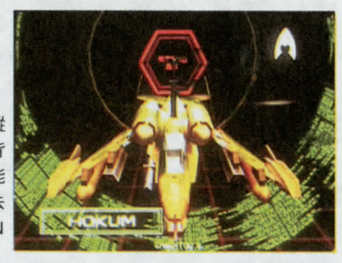
SHOT TYPE：NARROW
SPEED：★☆☆☆☆
SHOT POWER：★★★★☆

攻擊力最高的機體，至於OPTION ATTACK 的威力就更加驚人，能夠自己鎖定附近的敵機，一舉殲滅，不過儲存速度極慢是APACHE 最大的弱點。

CAMOUF Ka-50 HOKUM

SHOT TYPE：WIDE
SPEED：★★★☆☆
SHOT POWER：★☆☆☆☆

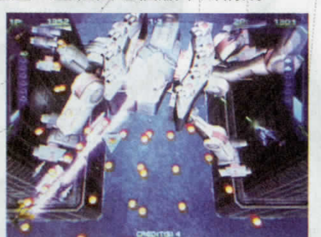
各方面最平均的機體，配備了追蹤導彈，可以自動攻擊在機體側面和背後的敵機，支援範圍強大，令防守能力更加堅固，非常適合警戒性比下去的初學者使用，至於OPTION ATTACK 是有限度的助彈援機。



STAGE ORDER

一如以往，今次《ZERO GUNNER 2》首四關仍然是以隨機抽樣的形式進行，而且難度也會隨經過的版面遞進，全程由七個版本所構成。





STAGE 1 ～ 4
RANDOM SELECT

水沒都市
SUBMERGENCE

海上基地
MARINE BASE

山岳列車
ALPINE ARMORED TRAIN

雲海
SEA OF CLOUD

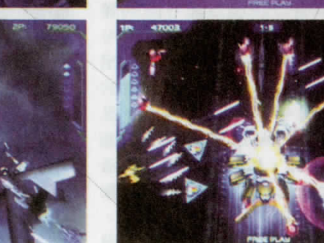
STAGE 5
ASIAN SLUM

STAGE 6
軌道電梯
ORBITAL ELEVATOR

STAGE 7
AERIAL CAPITAL







機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護

製造商：CAPCOM
推出日期：已推出
基板：NAOMI
ACT / 1~4P

by亮

經過上期的講解後，相信大家都應該更容易掌握到在對戰時的技巧，在上期中，筆者已講解過電腦戰，與及一些戰法。但是，在2P戰中，所採用的戰術，甚至是機體的組合，與電腦戰卻又頗大分別，到底在2P戰又講求怎樣的合作性呢！就等筆者為大家講解一下吧！

針對對手的組合！

在上期中，筆者曾說過自護方面的最佳組合是渣古II搭馬沙專用渣古II，可是，這個組合對於電腦戰而可能是相當不俗，但它其實是有著一個不穩的因素……若對手所選擇的組合是GUNDAM搭GUNDAM的話，便會對渣古II組合相當不利，以性能而言，兩者分別甚鉅，故此莫說要將GUNDAM擊倒，就連要擊中他亦不是一件易事。縱然渣古II組合的COST是相當低，但若面對GUNDAM的話亦是徒然的，不過，若然你擁有很高技術的話又另作別論。

有鑒於此，若對手是兩部GUNDAM的話，要選一些實力較為接近的機體，例如是紅勇士搭魔蟹或者是勇士搭強人，選前者的原因是紅勇士的實力與GUNDAM的相當接近，而魔蟹亦不俗；後者是因為強人的格鬥戰相當強，可與勇士互相配合。而兩者的COST亦可接受，這便可縮短相方實力，從而拉近相方的距離。

2P戰時應用的戰法！

電腦戰和2P戰可謂有著天壤之別，原因是因為電腦戰時，被電腦圍剿的情況會經常出現，故此主要是考玩者控制情況的能力，但到了2P戰，敵人的數量只限兩個，所以戰術的運用與更兩者的合作性便會變得更加重要。筆者建議大家應盡製造2對1的情況，接著便可參考上期的一擊必殺法，並且要以最快的速度將之擊毀，以免避餘下的一機有機可乘。另外，留意周圍的環境亦是十分重要，因為被擊倒的敵機是不知會從何處出現，故此要經常看右上方的雷達來得知敵機大約的位置。









※()為馬沙專用機
※3：2HIT攻擊
※4：3HIT攻擊
※1：第一下有2HIT的攻擊
※5：拔刀的狀態下可作兩次攻擊
※2：若目標的距離較遠只能作1下攻擊

機體格鬥的數值表

機體名稱	通常格鬥	DASH格鬥	特殊格鬥	DASH特殊格鬥	起上格鬥	JUMP格鬥	JUMPDASH格鬥	著地格鬥
GUNDAM	3	2	1	/	2	1	1	1
雷射大砲	2	2※1	2	/	2	1	/	1
GM	2	1	1	/	1	1	/	1
渣古I	2※2	1	1	1	1	1	1	1
渣古II	2(3)	2(1※3)	1(1)	/	2(2)	1(1)	/(1)	2(2)
老虎	3	2	1	/	1	1	1	1
大魔	3	1	1	/	1	1	1	1
GOGG	3	2	1	/	/	1※3	1	2
ACGUY	3	1※3	1	/	1	1	1	1
魔蟹	3(3)	1(2)	1(1)	/	1(2)	1(1)	1(1)	1(1)
雙面蟹	1※3	1※3	/	/	/	1※3	/	/
強人	3	2	1	1※4	1	1	1※3	1
勇士	3(3)	2(2)	1(1)	/	1(1)	1(1)	/(1※5)	1(1)



Newtype Century......

由《GAMEPLAYERS X》及《金星遊戲機中心》聯合主辦

機動戰士高達 聯邦VS自護

全港大賽

日期：5月20日8:00pm~（第一回初賽）
6月3日8:00pm~（第二回初賽＋決賽）

比賽地點：金星遊戲機中心／九龍尖沙咀加拿芬道20號加拿芬廣場地下

賽制：比賽以淘汰賽方式進行，每支參賽隊伍必須由2人組成，比賽時將以抽籤方式決定雙方使用之兵種及場地

報名辦法：參加者需要先填妥以下表格，親身交往尖沙咀「金星遊戲機中心」或寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓GAMEPLAYERS X（參加機動戰士高達 聯邦vs自護 全港大賽）」進行登記，最先登記之32隊將被安排參加其中一日之初賽，參加者亦可將表格上所需之資料e-mail至gundam2on2@gameplayers.com.hk

獎品：冠軍可獲$1000購物禮券、獎狀一張
亞軍可獲$500購物禮券、獎狀一張
所有參賽者均可獲紀念品一份

*因香港遊戲機中心法例所限，參賽者必須年滿16歲

參加表格

隊伍名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

參加者1
姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

參加者2
姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

「E3」2001 內的 PC 遊戲[前瞻]

本年度的E3(Electronic Entertainment Expo)將會於5月17-19日展開，世界各地的遊戲廠商都雲集在美國的洛杉磯，準備向世人展示一批在不久將來推出的新遊戲。以下是各北美地區的公司暫定會在展覽上介紹的遊戲(排名由A-Z順序):

Activision
Return to Castle Wolfenstein
Soldier of Fortune II
Star Trek: Voyager Elite Force Expansion
Star Trek Armada II



Star Trek Bridge Commander
Spider-Man
Supercar Street Challenge

Bethesda Software
The Elder Scrolls III: Morrowind
Magic & Mayhem: The Art of Magic

BioWare



Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Neverwinter Nights

Blizzard Entertainment



Diablo II: Lord of Destruction
Warcraft III: Reign of Chaos

Crave Entertainment
Battle Realms
Freedom Force



Global Operations

Disney Interactive
Atlantis: The Lost Empire
Ultimate Ride

DreamCatcher Interactive
Frank Herbert's Dune
From Dusk Till Dawn
Schizm: Mysterious Journey

Eidos Interactive



Gangsters 2: Vendetta
Praetorian
Republic: The Revolution

Electronic Arts
Anno 1503
Majestic
Medal of Honor: Allied Assault
Motor City Online
Sid Meier's SimGolf



The Sims Online
SimsVille

Empire Interactive
Antz Racing
Ghostmaster
Starsky and Hutch
Typing of the Dead
World Sports Cars

Fishtank Interactive
AquaNox
Arx Fatalis
BeamBreakers
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Car Tycoon
Etherlords
RIM: Battleplanets
S.W.I.N.E.
Funcom
Anarchy Online

GodGames



4x4 EVO II
Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Duke Nukem Forever
Max Payne
Myth III: The Wolf Age
Stronghold

Infogrames Entertainment



Alone in the Dark: The New Nightmare
Civilization III
Master of Orion III
Unreal II

Interplay
Hostile Waters: Antaeus Rising
Starfleet Command: Orion Pirates
Torn

JoWood
Gorasul
The Nations
The Sting

LucasArts
Star Wars Galactic Battleground

Microsoft
Age of Mythology
Dungeon Siege
Flight Simulator 2002
Freelancer



MechCommander 2
Sigma

Train Simulator
Zoo Tycoon

Sierra
Aliens Versus Predator 2
Arcanum
Die Hard: Nakitomi Plaza
Empire Earth
Half-Life: Blue Shift
Throne of Darkness
Warrior Kings

Simon & Schuster Interactive
Farscape
Pearl Harbor: Zero Hour
Real War
Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars

Sony Online Entertainment
EverQuest: The Shadows of Luclin
PlanetSide

Strategy First
Disciples II: Dark Prophecy
Empire of the Ants
Nexagon: The Pit
O.R.B.
Rails Across America



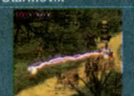
World War II Online
Zero-G Marines

Take-Two Interactive
Hidden & Dangerous 2
Mafia: The City of Lost Heaven

THQ
Red Faction

Turbine Entertainment
Asheron's Call 2

Ubi Soft
Destroyer Command
IL-2 Sturmovik



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Rayman M
The Settlers IV
Silent Hunter 2

Westwood Studios



Command & Conquer Renegade
Command & Conquer Yuri's Revenge
Earth and Beyond

除了以上名單內的遊戲外，將會有一定數目的新遊戲在展覽中擺設，想知道更多詳情，請繼續留意我們的報導。(金)

Infogrames 登陸寶島

法國遊戲廠商Infogrames在收購美國的GT Interactive和Hasbro Interactive後，更有意進軍亞洲市場，繼在3月於韓國成立分公司後，在台灣的分公司「英寶格股份有限公司」正式成立，將會統籌台灣、中國和香港三國市場。



亞太區執行董事Gerard Noonan 即將推出的新遊戲

在該公司的成立記者會上，亞太區執行董事Gerard Noonan發表看法，由於台灣的Cyber Cafe(網路咖啡室)發展和連線遊戲的風氣蓬勃，加上當地的武俠RPG遊戲，使他認為台灣市場有相當的潛力。而在台的Infogrames將會以本地為先，所以會由遊戲中文化開始，並且逐漸打入中國的市場。而且將來還有把台灣製作的遊戲發行至亞洲或全世界其他地區的可能。(金)

Capcom 在韓成立合資公司

日本的大遊戲廠商之一的Capcom最近致力開拓亞洲區的市場，最近Capcom決定跟韓國Koko動畫公司組成合資公司。

韓國近年在開發遊戲方面已經直逼日本甚至外國，於是有很多日本的遊戲公司亦開始跟韓國的遊戲公司合作，在之前韓國與日本成立了一間叫「Game On」的遊戲公司，而最近日本的Capcom亦決定跟韓國的動畫製作公司「Koko Enterprise」合資，成立一間公司，新公司暫時未有名字，而新公司首要的任務是開發遊戲以及代理等等業務。將來他們希望可以結合Koko的動畫製作技術，加上Capcom的遊戲開發技術，進軍PC的線上遊戲市場。(GamePlayers.com.hk)

不分類報導

智冠為了打擊盜版軟件，所以從下年起將會加入新的加密程式，雖然仍很容易被破解，但程式會每月更換密碼一次，延長了大量複製的時間。另外網路遊戲除了是新的商機外，還是堵塞盜版的好方法，所以據稱有兩套正在開發的遊戲，必需通過上網才能解開密碼。

在今年E3將會見到台灣的聖教士科技攤位，因為該公司耗資超過5百萬參展，是華人遊戲廠商中最大一間，她所展覽的遊戲有《烽火英雄》、《錄野仙蹤》、《召喚師之章》、《魚美人》、《OH！有鬼》、《七仙女》、《寶蓮燈》和《鄭和下西洋》等共8隻。

在《Diablo II》的1.06版本中，Battle.Net更新了Agreement，表名Blizzard除了傳送CD-KEY、用者名稱和PASSWORD外，一般情況下並不會記錄、儲存或使用有關技術，並表明並沒將個人資訊出售。

除了E3外，在5月18-22日的高雄市工商展覽中心內將會舉行一個高雄港都科技大展。

GameSpy已正式購下3D Portal Network，包括旗下的網站3DPortal.com、DukeWorld.com和HalfLife.Net等等。

G.O.D.(Gathering of Developers)為了E3而開設新網站，網址是http://e3.godgames.com/。





GAME PC

發行商：Electronic Arts
製造商：Westwood Studios
遊戲類型：ACT
發售日期：2001 年 6 月
系統需求：Windows 95/98/2000

by 金



提起《Command & Conquer》便會想起Westwood，之後便會想起即時戰略(RTS)遊戲，但其實以該公司的技術應該能作更多方面的發展，而這隻《Command & Conquer: Renegade》便是一個起步，擺脫以往固有的形象，跳進一個全新的動作世界。

我最勇猛

今集的故事將會依然圍繞GDI和NOD之間，大家扮演的是一名隸屬GDI的精銳突擊隊成員——Nick "Havoc" Parker隊長，他有利用各種精良武器的技術，單身闖入敵陣的本事。而在一次任務之中取得NOD未來的計劃書，並得知敵方的Gideon Raveshaw將軍已經綁架3名GDI的科學研究人員，並且要利用他們對「Tiberium」的知識來進行神秘的「Re-Genesis」計劃。





倒戈相向的強敵

作為被委以重任的士兵，大家的任務是阻止Raveshaw的惡行，解救3名重要的科學家，不過位高權重的Raveshaw又怎會輕易被幹掉呢！他的身邊有當年在Dead-6突擊隊中，由閣下親手提拔的出色戰士——Sakura Obata作為貼身保鑣，所以要動他一條汗毛並非易事。不過，如果有周詳的計劃和敏捷的身手，能夠做到狙擊敵兵士、控制敵戰車和潛入敵陣的話，要他們的基地變成火海亦並不是難事。





拉近距離

《Command & Conquer: Renegade》不再是從高處鳥瞰地面，而是改為近距離視點作埋身戰鬥，《Command & Conquer》中的武器和建築物都以3D設計，原原本本地再呈現在各位的眼前。除了觀看外，在12關的任務中需要絞盡腦汁研究戰術，尋找最有利的作戰位置和作出適當的部署，再來就是行動，無論是伏擊敵人或是偷取坦克都要一手包辦，更能親自走上駕駛位上動手，看著敵人被輾死或活活燒死。





多人對戰

現代的遊戲時代，多人對戰將會直接影響遊戲的命運，所以《Command & Conquer: Renegade》對它亦十分重視，所以特意設了以下各種多人遊戲的玩法，希望有一項能滿足你的需求。

Cooperative

在這個模式中，各位可以和其他玩家攜手闖進單人模式中各個難關。

Death Match

死亡賽一向最受人歡迎，所以再細分為以下3種玩法，滿足各類人的英雄慾望。

Free-For-All

每位玩家各自為政，到最後殺得最多人者為勝的孤獨戰鬥。





Team Free-For-All

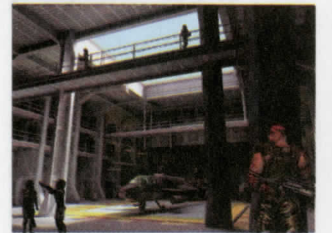
玩家需要加入4隊中任何一隊，每殺一人便為隊伍加分，最高分的隊伍為之勝利，是講求合作性的比賽。

King of the Hill

開始遊戲前先設定生命的次數，而數字會因被殺而減少，下跌到零便是失敗，但如果一直留在戰場上至兩個人時，最終的勝利者便是「King of the Hill」

Renegade:Command & Conquer Mode

這個是大型對戰的模式，在各個玩家選擇加盟GDI或NOD後便正式開始遊戲，目標是摧毀敵方的所有建築物，而眾人的戰鬥力會因為基地的運作或殺敵而得到補充，所以一點也不容易，而為了使遊戲更迫真，玩家還可以選擇自己的身份，工程師、火箭兵、駕駛坦克等應有盡有，每種都有不同的用途。不過還有另一種「完結」遊戲的方法，那就是在對方陣地使用終極武器——離子炮或核彈，不過這更是困難。





PC GAME

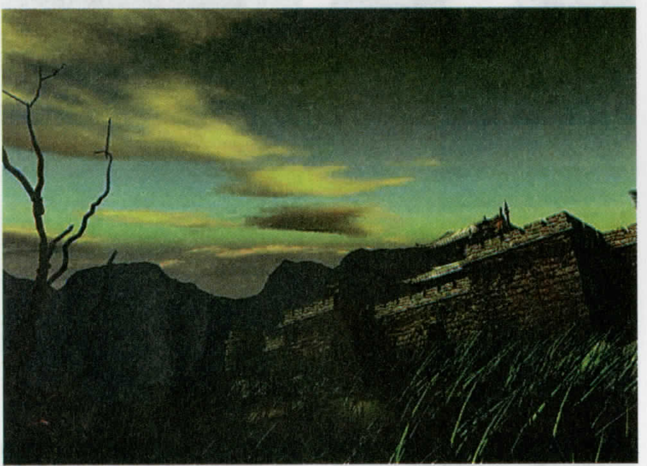
發行商/製造商：會宇多媒體
遊戲類型：STG
發售日期：發售中
系統需求：Pentium II 233/64MB ram

by 金

大決戰

以三國時代為背景的遊戲相信大家都玩得很多，而且已經有點厭倦的感覺吧！不過如果脫離了中國的歷史，又好像失去了吸引力，這的確令人又愛又恨，不過《大決戰》便能解決以上問題，與中國有間接關係的同時，又是一個全新的戰場，給人又新鮮又熟識的感覺。

















韓國版「三國演義」

《大決戰》內的時代回歸至中國的隨、唐兩個朝代，但地點卻在中國東北方的朝鮮半島(現今的韓國)上，當時亦是三國頂立期間，但國家卻是高麗、百濟和新羅，而幕後黑手就是中國的王朝，所以百濟亦因最親中而較早穩固政權，而高麗則有大漠人事的豪邁和強悍，所以雙方勢均力敵，加上航海技術日漸發達，海盜亦形成一股影響政局的新勢力，就在這動盪的世界內，大家即管發揮自已的才能做一個亂世英雄吧！

殊途同歸的故事

由於故事分為三個國家，而每個背景都完全不同，所以單人模式的故事亦分為３個，從國家的基本背景作為起步，之後隨著玩家使用不同的策略與戰術，遊戲會有各種可能性的發展，不過最後仍是只統一為目標，以下是各國的最初背景：

百濟

由於和中國有最深遠的交流，所以在遊戲的早期已是一個強國，加上國王本身是個悍將，所以難度比較低，要注意的只是往後繼續好好經營。

新羅

一開始時因戰亂而失去國王的消息，所以比較危險，幸好有猛將的協助仍能勉強支撐，但首要事項是尋回國王。

高麗

原本可算是個遊牧民族，經過一番努力合併了附近的細小部落後，慢慢變得更強大，但開始時並沒有任何將領，在任何事親力親為的時候最考驗大家的頭腦。

除了以上的國家外，在海上還有強大的維京艦隊正在苦視著這片大陸，所以必需份外留神。

以一敵百的能力

想在戰場上得到勝利，除了需要優良的裝備外，有個「威猛」的武將則有更高的把握，首先要做的是在城堡內培育武將，待他們等級提高後，便會自動因應各人的能力而獲得必殺魔法，在過百種的魔法中有不少可怕的技倆，例如是一擊能令全軍覆沒又或是全數偷取敵軍糧等，總而言之取得這些魔法後對戰鬥百利而無一害。

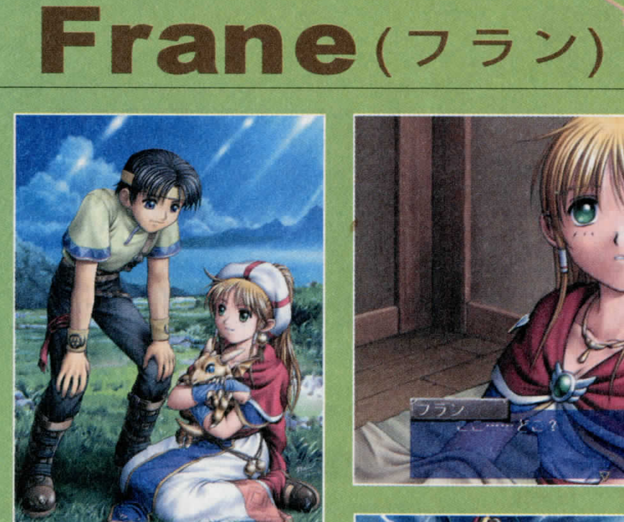
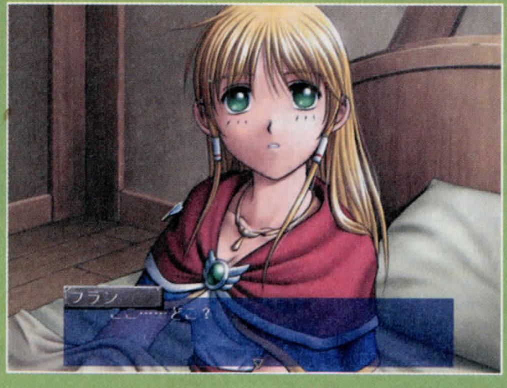
即時戰略的真樂趣

如講即時戰略最吸引人的地方，莫過於擺脫沉悶的人工智能，與其他活生生的玩家來一場真正的對決，而《大決戰》亦能提供一個8人混戰的場面，除了一般的TCP/IP外，遊戲公司更會開設侍服器，給大家一個與世界各地好手比試的機會。看來是時候先做點熱身運動吧！

Frane(フラン)

by 金

發行商/製造商：EXE CREATE
遊戲類型：育成+RPG
發售日期：發售中
系統需求：Pentium MMX 200/64MB RAM













近年的動、漫畫都有個風氣，無論是甚麼形式、主提的故事，主角或某些地方都莫名其妙地加入一對翅膀，而墮天使這提材更被廣泛利用，就在這盲從附和的潮流中，確實很難分別到好與差，是模仿者還是被模仿者，所以我在這裡亦長話短說，留待讀者的雪亮眼睛去親自判斷吧！

天降橫禍

在一個遠離戰爭與罪行；人類和動物都和平共存的世界上，有一天，天空降下無數的羽毛，人們都以為這是神對世界和平而送贈的禮物，所以每人都歡天喜地，但高興的背後卻是絕望，原以為吉祥之物的羽毛帶來一場世紀大風暴……

因為神與魔之間的鬥爭已去到白熱化階段，而魔族更放下虛偽的面孔，擺明車馬地搶奪力量的象徵——羽毛，原本這場仙界戰爭與人類風馬牛不相及，但冥冥中像早有安排一般，羽毛落在平靜的人間上，一場羽毛爭奪戰即將爆發。

墮落人間的天使

雖然世界將會進入混亂的時代，但無知的人類仍然蒙在鼓裡，而主角些迪(セディ)亦只算是略知一二。事沿在某個平靜的日子裡，些迪和他父親被一聲巨響所吸引，繼而走進森林內一探究竟，那裡除了大霧和羽毛外，還有一位從天而降的少女天使——Frane(フラン)，主角父子連忙把少女帶回家中，但一般醫生並未能醫治Frane，相反由一位來歷不明的妖精卻能做到，並且告知些迪把Frane送「回家」的方法，於是二人便立即起行尋找散落各地的羽毛。

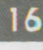
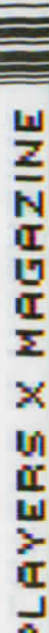
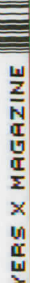
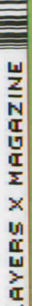
育成「力量」

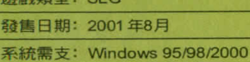
不知大家有否留意最上方的遊戲類型，《Frane》是一隻有育成RPG遊戲，而對像正是和遊戲名稱一樣的女主角Frane，大家要好好調教她的性格，因為隨著她身心健康的成長，僅有的羽翼會變成不同的顏色，而之前講過羽毛是力量的象徵，即是它們亦代表著不同的力量，對於要四出消滅怪獸的主角有莫大的幫助，所以好好地對待Frane就等如與神換取力量一樣，這亦算是一項公平的交易吧！

即時活動的RPG

《Frane》不再是沉悶的回合制遊戲，而時採用較緊張刺激的即時動作形式，所有動作都由滑鼠直接控制，左CLICK是揮劍攻擊、右CLICK是施放妖精或魔法，DOUBLE CLICK是跑動，整場戰鬥只是利用單手的控鍵去進行，跑動、攻擊、跑動、攻擊是最簡單直接的方式，而主角的個人情況亦清楚地全部顯示在畫面的下方，方式就和名作《DIABLO II》大同小異，清晰易見是其最大特色，同時令玩家更容易熟習整隻遊戲的操作。





發行商/製造商：光譜資訊
遊戲類型：SLG
發售日期：2001年8月
系統需支：Windows 95/98/2000

三國立志傳

by 金








以三國時代為主題的遊戲依然源源不絕，但在眾多競爭中各公司為了脫穎而出，作品的取向都各有不同，而《三國立志傳》就是擺脫嚴肅氣氛，把可愛的圖畫和策略運用溶合，成為一隻以輕鬆作招徠的遊戲。

古代戰役完全重現

作為一隻三國時代的遊戲，當時的著名戰役便不可缺少，斬顏良和文醜、過五關斬六將、三顧草廬、草船借戰、孔明借東風和火燒連環船等歷史場面都會在遊戲重現。雖然事件次序早有定案，但方式卻很自由，因為隨著委派不同能力的部下前往戰場，整個局面會有很大的變化，使用強而有力的武將久攻不下？嘗試派精通策略的文官上陣吧！可能會有意想不到的收獲。

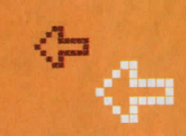
度身訂造課程

身為一隻策略遊戲的《三國立志傳》加入了很少共存的育成部份，使大家可以培訓出專才，但首先要訂出戰鬥的方式，如果倚靠物理攻擊為主，那麼便要加重使用兵器及弓箭的武將訓練；著重策略去進攻，教導文官一些陣式和法術的課程便少不了，就是這樣培訓一隊最強部隊。當然能夠因應地形而調遣適當的部下，仍是個最聰明及事半功倍的方法，令外，裝備不同的物品和配備對於遊戲進行都有一定的幫助。就在種種可變因素的情況下，玩家能否順利救漢帝、統一中國呢！？

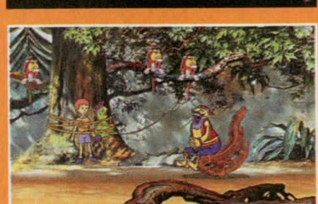
發行商：皇統光碟
製造商：NIKITA
遊戲類型：ACT
發售日期：未定
系統需求：Pentium 100/32MB RAM

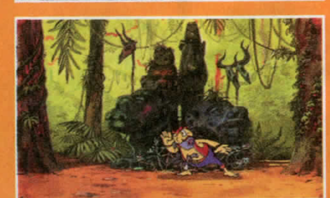
非洲小英雄

by 金









在世界上有著喜歡各種興趣的人，有一批被稱為冒險家的群眾特別喜歡周遊列國和尋幽探秘，而他們到處遊歷時會結識到很多不同階層的人，眼界和認識亦比其他人更加廣闊，大家有沒有興趣加入他們的行列呢？以下就是一個機會。

非一般的朋友

各位在遊戲內將會扮演一名叫維多的少年冒險家，他認識的朋友當中除了人外，還有一班非洲的動物。有一天，鸚鵡從遠處飛來報訊，得知一班大西洋海盜被海軍迫上非洲大陸後，看中草原上奔跑的野生動物，準備綁架牠們賣進黑市市場來賺取一筆可觀的利潤，試問一向古道熱腸的你又怎會袖手旁觀，所以立即啟程前往非洲做動物界中的英雄。

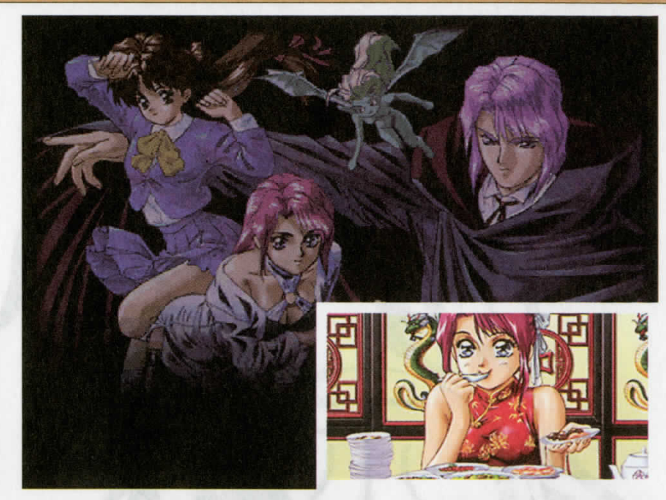
大草原的過五關斬六將

作為一個英雄當然需要一身好本領，最小都要有非一般的技能，例如高超的駕駛技術、穿越森林和沙漠、跳降傘和潛入深海的本領，還要有釋破由黑豹或大蛇所設下的難題智慧，隨時閃避海盜偷襲的身手，正式是需要「入水能游、出水能跳」和「一眼關七」的本事，總共二十多關等待大家去挑戰，如果有成為英雄的慾望而又苦無機會的朋友，到時不妨進遊戲內一試身手，不過拯救的卻是動物世界。




Night Walker

在久遠的地球歷史面前，人類的智識顯得膚淺，除了對某些過去歷史未能弄清外，即使對於現在的事物仍然出現不少個問號，所以大家應該抱著開放的思想，隨時準備接受新的事物，因為隨時會有奇怪事情發生在你身傍……





午夜的步行者



在世界各地都不約而同地出現女性受襲擊的事件，而遊戲主角紫藤龍彥則「有幸」遇到事件發生，身為私家偵探的你又怎能坐視不理，就在這「好管閒事」的情況下捲入事件中，首先是遇到警察部特別課的松永彌生，再來就是潛入聖ミハエル女子學院來調查，並遇到失去雙親的山崎理保，最後發現謎一樣的種族「NIGHT BREED」，自己的情況越來越兇險。順帶一提，由於主角常在夜間活動，所以人稱「NIGHT WALKER」！



GAMEX GAME DATA

發行商 / 製造商	ARIEROOF
遊戲類型	AVG
發售日期	5月25日
系統需求	Pentium 166 /32MB RAM

備註：18禁

誰是怪物



以上提過的「NIGHT BREED」是一種以處女鮮血為生的殭屍，人類一般的武器對它們全無作用，並且天生神力，所以四出襲擊少女。至於遊戲主角紫藤龍彥亦非一個正常人，他是由人和殭屍所誕下的半殭屍，雖然不大願意，但仍然承繼了殭屍的力量，不過看見人類對於「異物」非常忌諱，所以只好隱藏力量，扮作普通人一樣生活。而遊戲亦是講述兩種殭屍的戰鬥，身為「外族」的各位又會怎樣看待這場戰鬥呢？



蒼ざめた月の光



愛的力量到底有多大呢？以現代來說莫過於超越膚色、國界，最多是超越生死，但到底能超過「種類」和仇恨的阻隔呢？似乎很難找到一些試驗對象，那麼只好由自己親身作實驗，而你所需要的工具便是這隻《蒼ざめた月の光》。







千歲妖怪

在遊戲之內大家不再是拯救世界的英雄，相反，你是個以吸食人類元神為生的部族中其中一員——亞斯多利亞(アストリア)，並且已經活了1000千之久，就在18世紀的某個晚上，你依舊準備吸食人的元神時，一群暴民卻搶先調戲女主角些莉妮(セレネ)，一時見義勇為的你即時出手相助，更把受傷的她帶回家中，在並未知道你的惡意時些莉妮芳心已動，就是這樣大家有一個選擇自己命運的機會……

GAMEX GAME DATA

發行商 / 製造商	Studio e ・go!
遊戲類型	AVG
發售日期	發售中
系統需求	Pentium 166/ 32MB RAM





自己掌握命運

在遊戲內登場的共有三名女主角，除了富商女兒些莉妮外，還有同族少女亞魯瑪迪(アールマティ)和妖怪獵人莉比加(レベッカ)，因為緣份和使命把4人連在一起，而隨著故事的發展，大家在不同的選項裡下決定後，命運亦隨之而改變，到底大家是超越種類所限、化仇恨為真愛，還是為族人留一點血脈呢？但無論如何，有人陪伴終老總比孤獨一生或暴屍荒野為之好吧！

BY：亮



玉繭物語2 ～滅びの蟲～

可操控稱為聖魔的魔物，在4個幻想之森中作探險，這便是『玉繭物語』的特點。憑著獨特的世界觀，與眾不同的系統，令到它成為一個廣為人知的遊戲。來到大約3年後的今日，遊戲的續篇終於公開，續篇除了保留著以往的世界觀外，其新的育成系統，與及充滿魅力的人設，無論你有否玩過上集都要留意！

發售商：元氣
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：2001 年夏發售預定
開發狀況：40%
PS2/RPG/ 對應攜帶電話接繼 cable

STORY~ 利柏特之傳說！

物語之舞台是發生在前作的數10年後，或者是100年後的世界……利柏特（レバント）(←前作的主角）的出現，令到「繭使」(專門封印魔物的獵人)有所改變。到了現在，只要人們聽到「魔攻眾」這名字，便會想起繭使。某天，一位少年希望成為魔攻眾的一份子，便毅然走到基姆尼奧神殿(ケムエル神殿)，這名少年叫卡富(カフー)，他的出現，對整個故事的發展將會有重大的影響……要成為繭使，並不是一件易事，最基本的便是要在通測試，而故事的序幕亦由此展開。



◆在版圖中，聖魔是可作出移動的，只要與之接觸便會立即發生戰鬥。



◆在森林的通道中，是會有一種叫"巢穴"的小屋，在地圖中仍清晰可見。



◆在巢穴中是可取得ITEM 的，更會引發出EVENT 呢！

主要開發人員是……



今次的開發人員分別是PRODUCER的清水謙二(站在中間)、DIRECTOR是田村 學(站在左面)、SUB DIRECTOR是新宅圭峰(站在右面)。世界觀部份由田村 學負責，計畫方面就由清水謙二負責，最後新宅圭峰就負責處理遊戲系統。『玉繭物語』便是他們3 人合作制造出來的，故合作性方面是無容置疑的。

與前作分別甚大的森林！



新宅圭峰道：「今集和上集一樣，同樣是可以在各個森林中自由活動，而聖魔亦會在森林中出現。各個森林現暫定擁有20層，而建議玩者應順序進入四個森林，但你亦可選擇不依次序進入，當然，每個森林的聖魔亦會有所分別，所以玩者若要取得平衡亦十分困難呢！」



◆雨之森，在巢穴入口站著的嘉富，下雨的畫面表達得十分細膩呢！



◆奇怪的男子！除了戴著面具外，更露非比尋常的笑容，不過，到現時為止，仍未知道他是敵是友？



◆カギホウシ，有了這item，嘉富才可前往下一層……



◆只要利用カギホウシ，並走進這藍色的傢伙中便可到達下層。

上集與今集主角！



田村 學道：「卡富和上集主角利柏特都是同一類人，就算在設定上都是相差不遠，大家同樣是活潑，好像有用不盡的精力似的。故可謂同出一徹。」

聖魔的種類大大增加！

今集聖魔的種類是10種、不，甚至可到達100種。今集所新增的元素是一飼養聖魔。無錯，玩者可在森林中得到聖魔的卵子，待牠孵化後，更便會成為作戰的伙伴。而經過不同的戰鬥，聖魔更會自我成長。而上集的封印，到了今集仍然健在，玩者只要在戰鬥中成功封印聖魔，牠便會跟隨玩者，而這些被淨化後的聖魔則統稱之為嘉魯瑪（カルマ）。除此之外，上集的合成系統當然不會被遺忘，無論是由聖魔的卵子所孵的，或者是淨化的，都可互相配合，所以聖魔的可進化的範疇是極之廣的。



田村 學道：

「登場的怪物全都是由近藤雅也先生所設計的，與前作的主要分別相信是怪物會較為著重立體化。」



新宅圭峰道：

「不同的配合，對該隻聖魔的參數的影響亦會有所分別，玩者能培養出一隻屬於自己的聖魔，真是十分吸引呢！」



清水謙二道：

「在我個人立場而言，我覺得怪獸們真是過份活躍呢！（笑）」



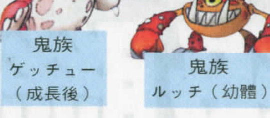
◆被淨化後的聖魔是會以人類的姿態出現的。



◆成為令聖魔成為伙伴時，是可為牠改變名稱。



甲族
カラッチ（幼體）



鬼族
ゲッチュー（成長後）



鬼族
ルッチ（幼體）

舌族
ヌッチ（幼體）

新增團體戰！

雖然作戰時的詳細情形仍然未明朗，但是有一點可以肯定的，就是在卡富的身旁分別可設置8隻聖魔。他們更會佈出一個以嘉富為中心並且不停回轉的陣形，而且聖魔的配置、屬性，都會在戰鬥中產生不同的效果，所以配置時絕對要很小心呢！



田村 學道：

「在『2』之中，除了怪獸的數量增加外，亦可同時間作出團體戰，這個亦是我們最初所想的。而且遊戲的世界觀亦是由此開始。」



新宅圭峰道：

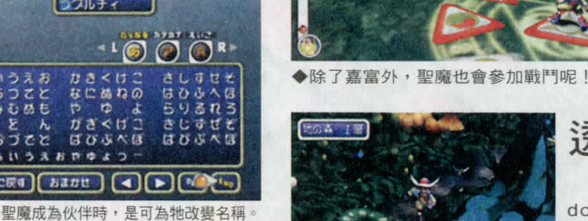
「今次的最多可作出8對8的團體戰，更會以嘉富為中心而佈出一個陣形，在戰略方面已經相當豐富，而聖魔的育成和配置亦十分重要，所以無論是個體或全體都同樣要得以配合才可。」



◆除了嘉富外，聖魔也會參加戰鬥呢！



◆在版圖中，玩者可直接著避開一些HP較少的聖魔。





透過電話來培養聖魔！

只要使用電話接繼cable便可將聖魔download在電話上，這便可作出對戰和收集item。但可惜香港的玩家仍然未能感受到這種樂趣。



清水謙二道：

「由於item的數量十分之多，所以玩者只要透過手提電話，便能更容易將全數儲齊。」



田村 學道：

「在魔攻眾裏面有一群以女性為主的idol group，遲些更會有她們的figure和item出售呢！」

近藤勝也的人設！

近藤勝也的人設相信亦是為人期待的一環。近藤勝也，是動畫界中的有名作畫監督，為人熟悉的有魔女宅急，今次他親自更為『玉繭物語2』中的人物作出介紹。

近藤勝也的設計方向

今次的角色設計，主要是以立體化為大前提，所以要顧及到全方位的設計。故無論是角色的體形、輪廓等都要得到平衡才可，所以在繪製之前都要想清楚「到底要怎樣去畫？與及角色到底是什麼形象？」要留意今次所登出的所有角色，都是一初步的設而已。



卡富（カフー）

本作的主人公，聰明、開郎活潑是他的特徵。希望成為傳說的繭使，故此走到基姆尼奧神殿接受成為魔攻眾的測試，身體被一些奇怪的繭咀咒著。

近藤勝也之角色解說！

和設計一般的動畫人物沒有多大分別，同樣是以簡單為主，故很快便可將他的外觀設計出來，但由於要顧及立體化，所以亦下了不少心機。我將主人公的外貌設計得中性一點，這亦是其魅力所在。另外，他帽子背後的設計亦十分吸引呢！

古亞（キュア）

半人半聖魔的少女，亦是魔攻眾懸紅希望捉到的聖魔。她對卡富有著偏見。

近藤勝也之角色解說！

住在森林的異種女子，雖然她是一個蝙蝠的少女，但在展露笑容時更是十分可愛的，不過，在設計方面都會作出一定程度的改變，至於是什麼地方作出改變……現在還是一個秘密呢！



勒姆（ナム）

為邊境的遊牧民族，目標和卡富一樣，希望成為魔攻眾的一員，為人勇猛非常，戰力高強。

近藤勝也之角色解說！

不同的民族，所穿著的衣服亦有所不同。勒姆的衣服便代表了其民族的文化，而紅色更是他性格的象徵呢！



創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB !

第三屆創造球會超級聯賽積分排名表

排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差	備住
1	MAGE	30	10	0	0	37	3	34	UP!
2	橫濱Rafale	24	8	0	2	37	8	29	NEW!
3	G.J.	21	7	0	3	25	17	8	NEW!
4	RSMD	21	7	0	3	20	14	6	
5	橫濱隊	20	6	2	2	27	14	13	UP!
6	夢幻球隊	19	6	1	3	27	12	15	UP!
7	水皮	17	5	2	2	19	12	7	NEW!
8	暴風隊	17	5	2	3	18	14	4	
9	Dream Team	15	5	0	5	16	21	-5	
10	岡山BALLENA隊	12	3	3	4	12	16	-4	
11	前進隊	10	3	1	6	11	21	-10	UP!
12	Wong Chak Hung隊	10	3	1	6	12	28	-16	
13	SFIDA祖	6	2	0	8	13	24	-11	
14	至尊南華	6	1	3	6	13	30	-17	
15	世田谷隊	3	1	0	9	13	37	-24	UP!
16	敢死隊	1	0	1	9	7	36	-29	NEW!

註：
UP!為球隊有在今屆聯賽中更新。
NEW!為新參加聯賽的球隊。

第六回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 G.J.	1 — 2
暴風隊 對 橫濱Rafale	2 — 1
Wong Chak Hung隊 對 敢死隊	2 — 0
岡山BALLENA隊 對 水皮	0 — 0
世田谷隊 對 橫濱隊	1 — 3
前進隊 對 夢幻球隊	0 — 1
RSMD 對 至尊南華	4 — 1
SFIDA祖 對 MAGE	0 — 2

第七回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 橫濱Rafale	1 — 3
暴風隊 對 敢死隊	4 — 0
Wong Chak Hung隊 對 水皮	0 — 3
岡山BALLENA隊 對 橫濱隊	0 — 2
世田谷隊 對 夢幻球隊	1 — 5
前進隊 對 RSMD	1 — 3
G.J. 對 SFIDA祖	2 — 1
MAGE 對 至尊南華	4 — 0

第八回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 敢死隊	4 — 2
暴風隊 對 水皮	0 — 3
Wong Chak Hung隊 對 橫濱隊	2 — 2
岡山BALLENA隊 對 夢幻球隊	0 — 4
世田谷隊 對 RSMD	0 — 4
前進隊 對 SFIDA祖	1 — 0
G.J. 對 MAGE	2 — 4
橫濱Rafale 對 至尊南華	6 — 0

第九回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 水皮	2 — 1
暴風隊 對 橫濱隊	0 — 2
Wong Chak Hung隊 對 夢幻球隊	1 — 6
岡山BALLENA隊 對 RSMD	1 — 2
世田谷隊 對 SFIDA祖	3 — 2
前進隊 對 MAGE	0 — 6
G.J. 對 至尊南華	2 — 1
橫濱Rafale 對 敢死隊	7 — 0

第十回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 橫濱隊	0 — 8
暴風隊 對 夢幻球隊	1 — 1
Wong Chak Hung隊 對 RSMD	1 — 2
岡山BALLENA隊 對 SFIDA祖	4 — 1
世田谷隊 對 MAGE	0 — 3
前進隊 對 至尊南華	2 — 2
橫濱Rafale 對 水皮	3 — 1
G.J. 對 敢死隊	4 — 1

賽後超短報

報導員：剛好路過的小吉

經第六至第十回的比賽後，去屆亞軍的「RSMD」已經連跳八級昇至第四名，仍然保持爭取前三名的機會，而王者「MAGE」現已取得十連勝，奪標在望，之於榜未方面，「世田谷隊」已經成功，在第九回合取得勝仗而脫離榜末的而昇至第十五名。而仍有力爭取前三名的球隊還有「橫濱隊」和「夢幻球隊」。而最後結果將在下期揭曉，敬請留意。此外，今屆聯賽亦將會是最後一屆的聯賽。

聯賽獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改(例如使用金手指等)
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格





秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

戰斧(Golden Axe)

自由選關
在ARCADE MODE的選人畫面內緊按左下和A，再按START便可。

9 次續關
在ARCADE MODE的選人畫面內緊按左下、X和B，再按START便可。



雙人模式
使用2P的手制按START便可。

PHANTASY STAR 2

慢動作模式
在野外時按START+A暫停遊戲，之後只要按A鍵便會成為慢動作。

迷宮內不會遇敵
不停地按B鍵顯示控制單，當要移動時按A去取消。

SHINOBI 忍 (REVENGE OF SHINOBI)

無限手裡劍
在進入OPTION畫面內的SHURIKINS，把數值校為「00」，經過10秒後便會自動成為無限。



SEGA SWIRL
取得較高分數
先製造一次較大的動作，當動放動畫時暫停遊戲並選擇RESTART，這時那動作的分數將會轉至新遊戲內。

SHINING FORCE

觀看任何對白
當女孩說「GOOD LUCK」的時候緊按A，便可以選擇觀看遊戲內的對白。

SONIC THE HEDGEHOG

自由選關
在TITLE畫面內輸入上、下、左、右，如果輸入成功會聽到音效，這時再按X+START開始遊戲便可。



取得所有寶石
開啟選關模式後進入SPECIAL ZONE內，不斷地收集寶石後RESET，直至最後一顆後全由遊戲繼續即可。

DEBUG 模式
在TITLE畫面內輸入上、A、下、A、左、A、右、A、START，再緊按X直至遊戲開始，之後依照以下方式便能取得特別效果。

SONIC 大變身
在遊戲入按A便會變成遊戲中的物品，X變成新的物品，B在遊戲中放置物品，再次按A便變回SONIC。

無敵
在這模式內自動變成無敵。

重新開始
暫停遊戲並按X。

慢動作
暫停遊戲並緊按A。

變成線人
暫停遊戲並按B。

完成遊戲時仍然自由
先開啟DEBUG模式，並在動物的形態時完成遊戲，之後按A變回SONIC便能自由活動。

格鬥三人組2(STREET OF RAGE 2)

秘技模式
在主選單畫面內指著OPTION，再利用2P緊按X和A，1P按B進入，這時便可以選擇關卡、新難度和生命。

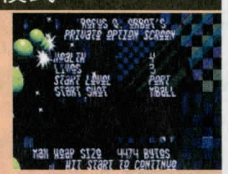


兩名玩家用同一名角色
在TITLE畫面內，1P緊按下或右+A、2P左+X，保持按鍵後2P按B進入，這時便能選用同一名角色。

顯示所有密碼
成功完成「HARDEST」難度的遊戲一次後，所以秘技都會出現在最後。

VECTORMAN

DEBUG 模式
在OPTION畫面入輸入X、A、A、X、下、X、A、A便能開啟。



補滿體力
先暫停遊戲，再輸入X、A、右、X、B、X、A、右、X。

見到腐蝕陷阱
暫停遊戲後輸入X、A、X、B、X和A即可。

慢動作模式
暫停遊戲後輸入下、右、X、B、上、左和X即可，再次輸入便會回復正常。

自由活動
暫停遊戲後輸入B、X、左、左、X、B、X和A即可，再次輸入便會回復正常。

觀看座標
暫停遊戲後輸入A、X、左、左，又或是輸入A、X、左、下都可以。

轉變LEVEL
移動VECTORMAN到SEGA標誌下並開火24次，再跳躍並用頭部撞標誌12次，便會出現「GET READY」字樣，「SEGA」4個字會不停下跌，取得90至109個將會去到LEVEL5，取得110或以上可以跳至LEVEL10。

VIRTUAL COP 2

大頭模式
成功完成一次「EASY」難度的遊戲，再利用D插頭的手制在「PRESS START BUTTON」內輸入X、A、Y、B、B、B、上、上、上、上、上，如果成功會聽到一下音效。

鏡模式
成功完成一次「NORMAL」難度的遊戲，再利用D插頭的手制在「PRESS START BUTTON」內輸入L、左、L、右、L、下、L、上、R、左、R、右、R、下、R、上，如果成功會聽到一下音效。

隨機模式
成功完成一次「HARD」難度的遊戲，再利用D插頭的手制在「PRESS START BUTTON」內輸入B、左、X、Y、X、Y、B、A、B、A、右、左、右、左，如果成功會聽到一下音效。

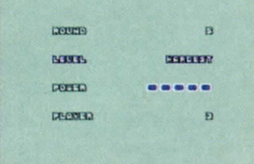
Sega Smash Pack: Volume 1

DC/SEGA
© 2000,2001 SEGA Corporation
在這隻碟之內包含了多隻遊戲，以下是它們的秘技。

獸王記 Altered Beast

續關秘技
在失去所有生命後緊按X，再不停按START開始遊戲，那時主角便會在上次死亡的關卡出現。

選項畫面
在TITLE畫面內緊按A再按START便能進入。



自由選關
開始選項的秘技後，選擇難度後緊按X+START去開始遊戲。

測試聲音
在TITLE畫面緊按X+B+上或右，再按START。

擊退製作字句
當完成遊戲後製作名單便會出現，只要按X或A便能強迫性制向下。

雙人模式
使用B插頭的手制開始遊戲。

跳得更高
推向上方按跳制。

自設每關變身
在TITLE畫面內按左下、A、B、C和START便可。

VIRTUA STRIKER 3

AC/SPT/SEGA
Original Game © SEGA/AMUSEMENT VISION,LTD.2001 ©1996 JFA

使用FC SEGA
在選擇隊伍畫面的時候，順序輸入以下動作便可使用：
在任何隊伍名前面是「F」字的按START
在任何隊伍名前面是「C」字的按START
在任何隊伍名前面是「S」字的按START
在任何隊伍名前面是「E」字的按START
在任何隊伍名前面是「G」字的按START
在任何隊伍名前面是「A」字的按START

進入RANKING MODE
把控制桿拉向下後開始遊戲即可。

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括手提機遊戲，首先是WonderSwan，各位請密切留意！

到海邊釣魚(海釣りに行こう)

在TITLE畫面內選擇「つづきをする」，再在輸入畫面內按以下的密碼，就能得到相對應的特別效果：

密碼	效果
へKKAえくすあへを	得到所有ITEM的情況下開始遊戲
てゆけつめほIそての	在STAGE 1內釣到所有魚的狀態
もきけつゆHひこえあ	在STAGE 2內釣到所有魚的狀態
ひぬるかをふMBちね	在STAGE 3內釣到所有魚的狀態
すけちほみJられかわ	在STAGE 4內釣到所有魚的狀態
つほかOかしなちAつ	進入SPECIAL STAGE
ろよるまうるめふてせ	在SPECIAL STAGE內釣到所有魚的狀態

SD GUNDAM 英雄 (SD ガンダム英雄)

PASSWORD

想取得一些特別的特品，便要輸入以下的密碼：

物品	密碼
MEGA SWORD (メガソード)	ラクロア、ハロ、風、ラクロア
伝説の鎧	ラクロア、ラクロア、天宮、ハロ
騎士の石版	ラクロア、火、水、ハロ
武者の石版	天宮、風、ハロ、水

元祖查查丸(元祖じゃじゃ丸くん)

追加BOUNS

被擊倒的敵人會跌到畫面下，這時使用手裡劍再次攻擊便能得到額外的1000點。

取得額外的分數

在第二章的第三關，向畫面的最右方移動，向著最高的少女跳便能得到257,000點。

新世紀EVANGELION 使徒育成(新世紀エヴァンゲリオン シト育成)

取得需要的ITEM

在地區移動時存檔，之後打開裝有ITEM的背包，如果覺得不理想便可以重新載入，直至取得想要的道具。

4個綾波麗

在成功育成綾波麗一次後，她會再次在CL3出現，只要再次育成便會變成4人。

超級機械人大戰COMPACT(スーパーロボット大戰COMPACT)

SUPER GUNDAM 超POWER UP

當ガルバーFXII、ブルーガー和スーバーガンダム(SUPER GUNDAM)登場時，固意在途中我方全滅，再讀取這個進度，SUPER GUNDAM會放下大炮，而全部武器和機體數值已經得到最大改造，但要再固意我方全滅，並讀取進度，這時機體會有超過40000HP，機體的數值也會改變。

獨行鳥之不可思議迷宮for WonderSwan(チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン)

不斷增加金錢方法

在第二個迷宮的15F內，走進村內的道具店內購買「マップカード」，這需要花費600，但卻能以900的價錢賣出，前後賺取300的差額。

鐵拳CARD CHALLENGE (鐵拳カードチャレンジ)

使用所有角色

在TITLE畫面內快速輸入Y4、Y3、Y3+Y4+X2，便能使用所有隱藏角色。

TRUE OGRE 出現

在選擇角色畫面內緊按Y4來選OGRE，TRUE OGRE便會出現。但所有敵角色只能在2P的位置使用。

謎王pocket

所有測驗全勝

在測驗出題目的時候按著Y2，測驗便會無條件地勝出。

消除SAVE DATA

在「PUSH START BUTTON」的TITLE畫面內按Y1和B即可。

BeatMania for WonderSwan

隱藏歌曲出現

要令隱藏歌曲出現需要以下兩個條件

1.在NORMAL PLAY內完成一次，但必需3首曲都是3顆星難度以上。

2.除隱藏歌曲外，所以曲都全部玩過。

完成以上兩個條件，隱藏曲「HARDTECHNO/Attackthemusic」和「MEDLEY/AllsongsforWonderSwan」便會出現。

SURVIVAL MODE

先把所有歌曲(包括隱藏曲)全部玩過一次，再完成EXPERT MODE後便會出現。

隱藏模式

在完全不失一首曲的狀態下完成EXPERT MODE兩次，FREE PLAY和HIDDEN兩個模式便會出現。

HIDDEN 對戰模式

在兩部WonderSwan由通信Cable連接後，TITLE畫面會出現「DUEL」字名，在這裡按A+B+START來開始便能進入HIDDEN對戰模式。

FINAL FANTAST I

觀看地圖

在野外之上按B+START便能看到地圖。

取得金錢和道具

在乘船時緊按著A鍵，再快速按B鍵55次，電腦便會因應所花的時間獎賞不同程度的金和道具。

FEVER SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION For WonderSwan(FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション For WonderSwan)

增加所持金

在HOLE SIMULATION MODE的「はじめから」上，按Y4和A，這樣便能持有10萬圓來開始遊戲。

魔界村 for WonderSwan

自由選關

在OPTION畫面的EXIT上，輸入Y2+Y4便可。

取得最終BOSS用的武器和裝備

在遊戲之中按B+X3+Y3即可。

只有敵BOSS出現

在遊戲中按A+X2，在這關內除了BOSS外其餘嘍囉全部消失。

所有敵人消失

在遊戲中按A+X4+Y2，在這關內的所有敵人(包括BOSS)都會消失。

BOSS以外，全部無敵

在遊戲中按A+X4+Y1，那樣除了BOSS外，其餘的敵人全部不能傷你分毫。

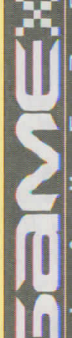
完全無敵

在遊戲中按B+X1，那樣所有敵人(包括BOSS)都不能對你作出任何傷害。

Wonder Stadium (ワンダースタジアム)

隱藏TEAM

在「とことん育成」內建立一隊原創隊伍，再參加PENNANT RACE(ペナントレース)，經過一定回合後便會進入EXHIBITION MATCH(エキシビジョンマッチ)，與隱藏隊伍作賽，勝出後便能選擇。而隱藏隊伍分別是池袋YOUNG CHARGE、DYNAMIC 關東、APPOLLONS和KING OF KINGS共四隊。



aRT of GAMES 設定資料集

PHANTASY STAR ONLINE ver.2

PHANTASY STAR COMPUTER GRAPHIC & ILLUSTRATION





CHARACTERS

SHILEN TYPE-386

在九零年初推出的《PHANTASY STAR III ～ 時之繼承者 ～》（SEGA / MEGA DRIVE / 1990年4月21日發售 / 8700日圓）中登場的戰鬥型機械人，雖然並非出自SONICTEAM的手筆，但由於他的出現並沒有對時空構成任何混淆或影響，所以才會重新塑造SHILEN這個角色。在《PHANTASY STAR ONLINE》中，SHILEN是古代的超科學文明力量製造出來的機械人，沒有一般機械人的種種情感，只會按照程式聽從奧拉基奧（オラキオ）人的命令，曾經協助過《PS III》的主角。

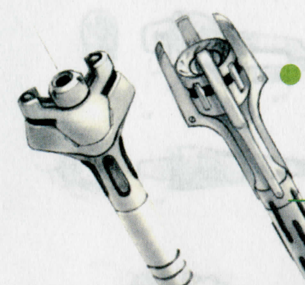
Mag

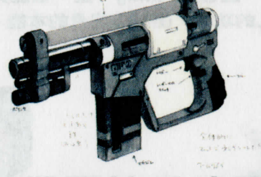
陪伴獵人（Hunters）一起冒險的Mag，是一種能夠自我進化的浮游機甲生體防禦道具，有守護獵人的功能，由於有成長的本能，所以和獵人飼養的寵物沒有兩樣。

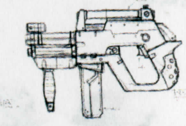


各種裝備武器 PHANTASY star

《PHANTASY STAR ONLINE》世界中最重要的道具——武器，由你所揀選的人物和職業來決定，其中可以分為以下十二種。





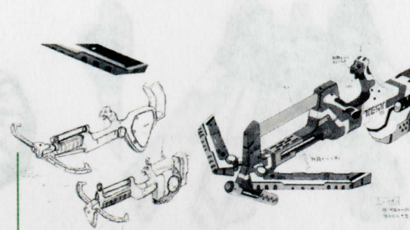


劍系武器SABRE TYPE

由Photon形成的劍狀武器，由於用法方便，所以適用於任何獵人，性能可以順序分為綠色、藍色、紫色、紅色，以及最高的黃色五種。

機關銃系武器 MACHINGUN TYPE

單發威力雖然最低，但連續性最高的手鎗，適用於近距離的環境下使用。



短劍系武器DAGGER TYPE

由Photon構成特殊形狀的短劍，由兩柄所組成，雖然要用上雙手來使用，但卻可以發揮分道揚鑣、進行攻擊的功能。

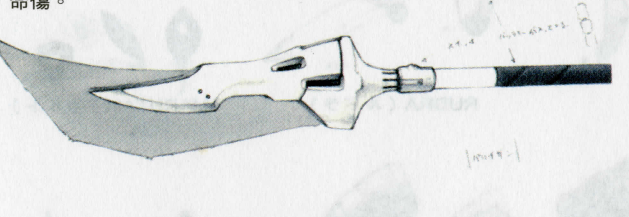


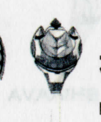
散彈銃系武器 SHOTGUN TYPE

可以一下子擴散式放出Photon的弩狀手鎗，反動力屬鎗系武器之冠，所以攻擊與攻擊之間的頻率也較低

長刀系武器PARTISAN TYPE

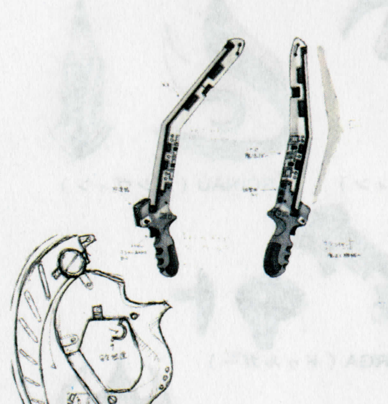
由長棒和Photon形成的小刀所合成的長刀，在敵眾我寡時，可以發揮最大的效果，不過有限的攻擊力是長刀系武器最大的致命傷。

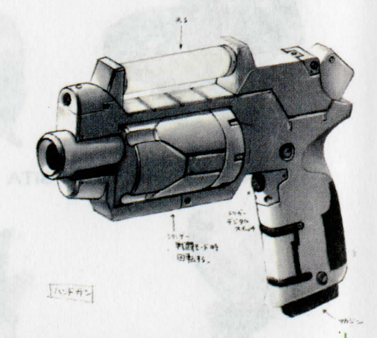




杖系武器CANE TYPE

FORCE系專用武器，但沒有任何特殊能力的話，攻擊對於敵人起不了任何作用。





長銃系武器RIFLE TYPE

RANGER系專用武器，專門用於遠程攻擊，雖然比手鎗有更大的反動力，但仍然能夠在每一發之間保持一定的速度。

小銃系武器 HANDGUN TYPE

以Photon作為彈藥的手鎗，由於開鎗時所構成反動力最細，所以使用非常方便，雖然性能及不上長鎗，但中距離內仍然十分之有效。

投刃系武器SLICER TYPE

可以放出Photon刀片的回力標狀武器，由扣板來控制，能夠一口氣同時攻擊為數眾多的敵人。

未被採用的的初期設定
The Others
Monster



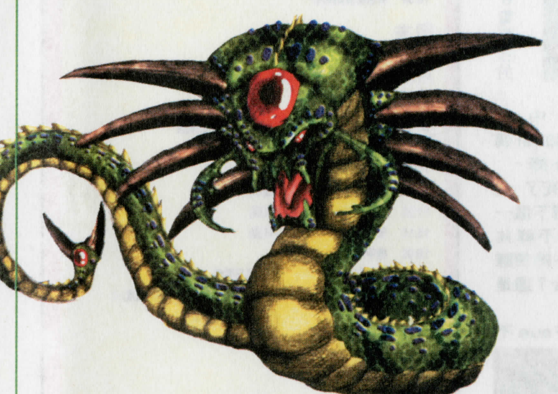
飛行系

參考自《PHANTASY STAR》系列中的其中一個生物，可惜由於飛行系Monster在《PHANTASY STAR ONLINE》中只佔了極少數，所以最後也無法實現於遊戲之中。



APE FROG

舊系列的其中一員，近似青蛙的外形雖然非常可愛，但蹦蹦跳的行徑卻令獵人們十分之煩厭。



POISON FANG

龐形的蛇狀Monster，靈感也是來自以往的《PHANTASY STAR》系列。

FRAME NEUT

舊系列的其中一員，來自蠑螈的靈感從外表已經可以略知一二，能夠粘付於牆上和天花板，主要以長舌和火球向獵人們襲擊。



沙蛆系

也是舊系列的其中一位成員，由於前足有大量的觸手，考慮到難以用上立體多邊形來表現，所以最後未被採用。



植物系

棲息於洞窟地帶THE CAVE的植物系Monster「NARLILY」（ポイゾナスリリー）的原案，但外形凶殘程度則有過之而無不及。

Text:綿羊大王

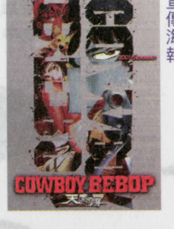




COWBOY BEBOP —天國之扉—

預定夏天公映

自製作以來，有關 Cowboy Bebop 劇場版的資料，公布的往往都只是一些瑣碎情報。不過時至今日，該作終於有略為詳細的劇情資料交待。回顧TV版當中，一對人狗拍擋ED和EIN於當時已非常搶鏡，而今集，根據各位參與聲優的有力証供，據說本作還會取代主角Spike的位置，擔當劇場版的主角之位！



◆Cowboy Bebop 電影版的宣傳海報

Faue 被擄走！

如果有留意本欄或有關報導，各位也會知道今次Bebop的敵人是名叫「Vincent」的恐怖份子，值3億元的犯人！而火星發生的大貨車爆炸案正是他所為，當中，並有理由疑懷是某種病毒流出所致…

◆Spike 與 Vincent 對恃峙：追擊的 Spike，與及不屑 Spike 追捕的 Vincent

搜索途中，Spike，Faue 和Jet偶然遇上一名占卜師。

「你們已經死了。」

占卜師只留下這一句預言，一個不祥兆頭。接著，占卜師便離去了，這是巧合？還是上天的啟示？

不久後，Faue 不慎被Vincent擄走，軟禁。而Spike，則遇上一名神秘男人，從那男人身上，Spike 體會到前所未有的恐怖與戰慄感。

還有，不久前曾經介紹的主角，Vincent 的妹妹 Electra，究竟她會如何介入？與及Spike一眾人等的命運，一切一切就留待劇場版內分解。

◆Bebop 的船主 Jet，電影版還未有關於他的圖片



◆天才黑客ED(是女孩來的！)與智商高達140的天才犬隻EIN(其實是雜種狗！)，電影版內，難道他們真會取代 Spike 的位置？圖為電視版時的畫面。



◆Vincent 的妹妹 Electra

預訂門卷及精品

雖然，電影版 Cowboy Bebop 還未有明確的公映日期，但夏天將至，於是 Sunrise 亦決定先於本月25日提前發售電影版的門券，並於當日同時發售三款有關 Cowboy Bebop 電影版的精品。作為Cowboy迷，務必看看以下該些精品呢，詳見下圖。



◆Single DVD，內附製作人員及參與聲優的訪問

◆電影版的T-Shirt

◆一套三款的扣針



◆孤高的Vincent。房子內在一旁的是 Faue，難道這是軟禁Faue的地方？

精選動畫時間表

(5月16日至5月29日)

星期一至五

無線電視翡翠台

時間	節目	備註
06:00	晴天Pig Pig	(重播)
08:55	變形火車俠	(重播)
09:10	至Net 小人類 連「發明Boy卡力柏」	
09:55	變形火車俠	(重播)
10:10	機動新世紀	(重播) / 5月25日起轉播「大食懶加菲貓」
15:10	星際漫遊YAYAYA	
15:40	數碼暴龍	(重播)
16:20	至Net 小人類 發明Boy卡力柏	
17:05	微星小超人(逢星期一、三、五)， 福星大咀鳥(逢星期二、四)	
01:15	嘩鬼校園	(逢星期五凌晨)
凌晨	扭計小霸王	01:00後播放，每天時間不定，請自行留意公布

亞洲電視

時間	節目	備註
10:50	BB大晒	
16:00	電子寵物小美神	(重播) / 5月18日起轉播「正義王子火之劍」
16:55	新世紀金鋼戰神	

周末

無線無視翡翠台

時間	節目	備註
09:30	斑點狗歷險記	
09:35	戰地少女	(重播) 4月21日播放
09:55	安妮記趣	
10:20	小魔女Do-Re-Mi	☆
10:50	青春萬歲	(重播)
11:20	百變小櫻MAGIC咭	(重播)
15:10	乖乖砵砵車	(重播)
16:00	機甲小寶	
16:30	金色旋渦	※賽馬日暫停
17:30	忍者亂太郎	(重播) ※賽馬日改延至17:50分播放) ☆
17:55	時空小偵探	(重播) ※賽馬日暫停
02:30	快打旋風	(重播)

亞洲電視

時間	節目	備註
09:30	小露寶	(重播)
10:25	超級蜘蛛女	
15:30	心跳回憶OVA	(原名：Sentimental Graffiti)
17:00	末日戰士	
17:30	無敵車神	
22:30	頭文字D	☆☆

週日

無線無視翡翠台

時間	節目	備註
06:00	兩小無猜	
09:00	魔法陣咕嚕咕嚕	
09:30	勇者警察	☆☆
09:55	冒險英雄	
10:25	數碼戰隊	
15:00	乖乖砵砵車	(重播)
15:30	中華一番	(重播) ※賽馬日暫停
16:00	機甲小寶	(重播) ☆ ※賽馬日暫停
16:30	金色旋渦	※賽馬日暫停
17:00	迷你愛神	(重播) ☆ ※賽馬日暫停
17:30	忍者亂太郎 (重播)	☆ ※賽馬日改延至17:50分
17:50	時空小偵探	※賽馬日暫停

亞洲電視

時間	節目	備註
09:30	小露寶	(重播)
10:00	相聚一刻	☆
17:00	末日戰士	
17:30	無敵車神	
23:50	遊戲王	☆☆
00:20	金田一少年事件簿	☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準



Newtype Century......

由《GAMEPLAYERS X》及《金星遊戲機中心》聯合主辦

機動戰士高達 聯邦VS自護

全港大賽

經過首兩週的報名期，我們已經從參賽表格中，抽出了第一次初賽的十六隊入圍隊伍，而第一次初賽將於五月二十日（星期日）晚上八時正開始舉行，已入圍的人仕會有專人通知你們的參賽時間，至於參賽隊伍和參賽者名單如下：

隊伍名稱：電子隊
參賽者：朱英新、黃冠衡

隊伍名稱：漆黑流星小隊
參賽者：Fung Chi Kin、lau chun fai

隊伍名稱：死得快好世界
參加者：祁向華、危家亮

隊伍名稱：08小隊
參加者：Chan Yee Kit、Woo Kam Yin

隊伍名稱：奧干
參加者： Wong Chi Mau、Lee Miu Sum

隊伍名稱：崑崙匕首第七小隊
參加者：鄭思遠、袁傑信

隊名名稱：電子二隊
參加者：黃俊傑、偉國良

隊名名稱：GOMI
參加者：Dennis Wu、Poon Siu Pui

隊伍名稱：崑崙匕首第八小隊
參加者：朱韻浩、梁仲麟

隊伍名稱：黑白二連星
參加者：張進榮、危俊宇

隊伍名稱：一齊隊
參加者：黃潤權、彭家毫

隊伍名稱：Wei β
參加者：蘇家豪、李振宇

隊伍名稱：天平隊
參加者：李偉超、黃兆雄

隊伍名稱：RockY Team
參加者：葉恒基-steven、曾新南

隊伍名稱：MS01小隊
參加者：吳啟剛、李俊剛

隊伍名稱：聯邦自護二等兵
參加者：李廣成、黃子聰

獎品： 冠軍可獲$1000購物禮券、獎狀一張
亞軍可獲$500購物禮券、獎狀一張
所有參賽者均可獲紀念品一份

日期： 5月20日8:00pm~（第一回初賽）
6月3日8:00pm~（第二回初賽＋決賽）

比賽地點： 金星遊戲機中心／九龍尖沙咀加拿芬道20號加拿芬廣場地下

賽制： 比賽以淘汰賽方式進行，每支參賽隊伍必須由2人組成，比賽時將以抽籤方式決定雙方使用之兵種及場地

報名辦法： 參加者需要先填妥以下表格，親身交往尖沙咀「金星遊戲機中心」或寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓GAMEPLAYERS X（參加機動戰士高達 聯邦vs自護全港大賽）」進行登記，最先登記之32隊將被安排參加其中一日之初賽，參加者亦可將表格上所需之資料e-mail至gundam2on2@gameplayers.com.hk

*因香港遊戲機中心法例所限，參賽者必須年滿16歲

參加表格

隊伍名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

參加者1
姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

參加者2
姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

1

J.J

看著其他部門的同事一個又一個地相繼離開，實在很慶幸我們仍能保持創刊時的原班人馬……

如果有人問我喜歡住環境較差但地方大的舊樓還是環境較佳但地方細的豪宅，我會寧可選舊樓算了。

2

金天早起

◆「灌籃少年」第8期原來已經有售，今期可算相當精彩。

◆內裡有講成為強隊的條件，適合未成熟的球員收看。

◆瑞穗竟然會敗給湘南，八神老師果然喜歡帶來驚喜。

◆可惜本牧東注定出局，是暗示他們的STYLE不適合大賽嗎！？

◆這本漫畫雖然好看，但半年才出一期似乎耐了點吧……^_^"

◆到底有沒有讀者同樣喜歡這部漫畫呢？

◆早餐要「早」食才美味！？

◆「早」睡「早」起身體好！？

◆太耐冇做運動，連跑步都忘記了……

◆千萬不要隨便問人「有甚麼可以幫到你」！

◆廢話一大堆，還是收手吧……^_^

3

快要考試的小吉

＊最忙的時刻終於過去了，但考試亦就快到。

＊原來要二天內完成60版的PROJECT是可能的，做完後小弟快接近死亡。

＊我還未死啊！哈哈！

＊今個星期日一定要去踢足球呀！

＊原來世界上不是沒有免費午餐的，但卻有免費午餐沒有人想吃。

＊羅馬要奪標啊！雖然小弟亦很支持祖雲達斯，但很希望巴迪斯圖達能奪取這意大利聯賽的冠軍啊！今屆就支持羅馬啦！不過始終覺得祖雲達斯整體上較強。

＊暑假時去那兒玩好呢？

＊炎夏終於抵達，可否每逢星期日的上午也是陰天呀！我不想在猛烈的陽光下踢足球啊！救命呀！

＊很久沒打過籃球了，搵一日去打籃球都好喎！

＊不知今年的暑假又會怎樣渡過了。

＊考試題難唔難呢？希望以思考為主啦！千萬不要要小弟記大量資料，真的會死！

＊公司又走了兩位同事了，身邊的同事一個又一個地離開，幾時會到小弟呢？

＊多謝MS和隨風的過去指導和協助，小弟銘記於心。

＊最後要向MS和隨風說一句：「再見！」和祝她們「事事順利！」

4

ΩAINHOΩ

補祝媽媽母親節身體健康。

5

TEXT：寒武紀

……。

6

阿亮

真是多謝機神和阿金的幫助，若果唔係都唔知幾時先可以做完份攻略……

健康狀況每況愈下……

希望GUNDAM比賽會攪得有聲有色……

無野想講，唔講了……

7

綿羊大王

如果沒有信念，人絕不會接受自己身處一個付出與收獲不相符的地方。我可以說，現在的我，正為信念而生活。

今天趕完稿，終於可以在晚上睡覺…實在可喜…

8

KOTARO

Number12

『X』，在不同人的眼中，可以有成千上萬的解釋，可以是GENERATION X，如果你是機迷的話，更有可以是X BOX也說不定，但我第一時間想到的，竟然是「彈丸X」……

$1 新機 隨時屬您

計劃參加者募集!



GAMEBOY ADVANCE

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31


PLAYSTATION 2

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花 **以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1 新機 隨時屬您　計劃更新!

由於在上一次的《$1 新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)


GAME PS
PLAYERS